3

IL VULCANO MALEDETTO

STEPHEN THRAVES

compact

librogame®

Mappa del Vulcano Maledetto
N
GROTTA DELLE NEBBIE
GROTTA DEI RETTILI
GROTTA DELLE OSSA
GROTTA DEGLI INSETTI
GROTTA CENTRALE
GROTTA DEL FUOCO
GROTTA DELL'ECO
LEGENDA
GROTTA
GALLERIA
GALLERIA CON BUCA

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

IL VULCANO MALEDETTO

STEPHEN THRAVES

illustrato da Terry Oakes
tradotto da Mariangela Bruna

Edizioni E. Elle

La missione

Sei un giovane guerriero barbaro, desideroso di vivere le tue prime avventure, e hai attraversato i mari per rispondere all'appello di un vecchio amico di tuo padre, il sovrano del regno di Taenir, il cui figlio è stato rapito.

"Benvenuto, ragazzo" ti saluta l'anziano uomo che appare distrutto dal dolore, dopo averti accolto al tuo arrivo al castello. "So che non hai molta esperienza, ma so anche che hai tutto il buon cuore e il coraggio di tuo padre, e per questo motivo ho molta fiducia in te. Certo, non ti chiederò di riportarmi mio figlio; infatti non so neanche dove viene tenuto prigioniero. Potrebbe essere in una qualunque prigione di questo paese, o forse perfino al di là del mare! Tutto ciò di cui sono a conoscenza è il riscatto che quei maledetti mi hanno domandato. Ho ricevuto una freccia, su cui era scritto che se non avranno il riscatto taglieranno la gola a mio figlio. Vogliono sei pietre preziose grandi quanto il pugno di un uomo!"

"Pietre preziose grandi quanto il pugno di un uomo?" esclami. "Ma è impossibile!"

È impossibile soprattutto in un regno impoverito come questo, rifletti in silenzio dentro di te, mentre ti guardi intorno nella stanza miseramente arredata.

"Forse però non sarà impossibile" risponde il vecchio re, e per spiegartelo ti fa salire per una scala di pietra che porta in cima alle mura del castello.

"Vedi laggiú?" ti chiede, puntando il dito verso

l'orizzonte nel cielo tempestoso. In lontananza scorgi i contorni di una scura montagna di forma conica. "È il Vulcano Maledetto, si trova a un giorno di cavallo da qui. È spento ormai da lungo tempo, ma si racconta che gli sconvolgimenti che avvennero nelle sue viscere, nelle epoche passate, abbiano consentito la formazione di numerose pietre preziose di dimensioni eccezionali!"

"E nessuno ha mai tentato di prenderle?" gli chiedi, mentre il chiarore di un lampo illumina la sagoma scura e immobile della montagna.

Il vecchio scuote la testa. "Nessuno oserebbe avvicinarsi" ti spiega, "perché si racconta che il fuoco abbia dato origine a spaventose forme di vita, mostri deformi posseduti dal male".

Poi, lentamente, l'uomo rivolge verso di te i suoi occhi imploranti. "Ecco perché non mi è facile chiederti questo..."

"Vuoi che vada dentro il vulcano?" gli chiedi, guardando di nuovo la sagoma imponente della montagna all'orizzonte, che si staglia nel cielo livido con aria minacciosa.

"Ma come riuscirò ad entrare?" continui. "È impossibile scalare dei versanti cosí ripidi. E anche se riuscissi a raggiungere la cima, come posso scendere all'interno? Immagino che sia ancora piú difficile!"

"Non dovrai scalare il vulcano" ti informa il vecchio. "Secondo quanto afferma una delle mie guardie forestali, c'è una piccola grotta alla base della montagna, sul lato rivolto a sud-est. A quanto pare da lí

parte una serie di gallerie che raggiungono proprio il cuore del vulcano. Quindi il sistema c'è, figlio mio. Tutto ciò di cui hai bisogno è il tuo coraggio!"

Istruzioni per il gioco

1. Ogni volta che tenti di portare a termine la missione devi utilizzare una delle Schede Punteggio che trovi all'interno dei risvolti di copertina. In questo modo avrai la scheda sempre a portata di mano durante il gioco, ti basterà tenere aperta la pagina di copertina che ti interessa: se ad esempio sei mancino, troverai piú comode le schede della prima pagina di copertina. In caso contrario ti saranno piú comode quelle dell'ultima pagina.
2. La colonna di ogni scheda indica la tua *forza*, la colonna indica il *numero di pietre preziose* di cui sei riuscito a impossessarti e la colonna indica quali *oggetti utili* ti sei procurato.

Colonna

3. Inizi la missione con una *forza* pari a **5**. Se però durante il gioco diventi per qualche motivo piú debole, dovrai ridurla a **4** cancellando il numero **5** sulla Scheda Punteggio. Se in seguito diventi ancora piú debole, cancella il numero **4**, e così via.
4. Quando avrai cancellato tutti i numeri - compreso l'**1** - nella colonna , vorrà dire che la tua missione è giunta al termine e dovrai smettere immediatamente di giocare. Se vuoi fare un altro tentativo, ricomincia a giocare utilizzando una nuova Scheda Punteggio.

Colonna

5. L'obiettivo della missione non è soltanto quello di uscirne vivo, ma anche di procurarti quante piú pietre preziose possibile. Se riesci a venire in possesso di una pietra preziosa, prendine nota sulla Scheda Punteggio cerchiando il numero **1** nella colonna , e così via.
6. Piú volte tenti il gioco, piú alto sarà il numero di pietre preziose che riuscirai a procurarti. Quando avrai raggiunto il numero massimo di **6**, sarai davvero riuscito a vincere il vulcano maledetto!

Colonna

7. Esistono tre *oggetti utili* che puoi procurarti durante il gioco: il primo è una mappa delle viscere del vulcano; il secondo è un libro; il terzo una pergamena: questi ultimi due ti permetteranno di decifrare i messaggi segreti. I tre oggetti sono raffigurati sui risvolti di copertina. Se riuscirai a trovarli, avrai molte probabilità in piú di portare a termine con successo la tua missione. Dovresti quindi fare tutto il possibile per trovarli durante il gioco.
8. Se trovi uno dei tre oggetti, annotalo sulla Scheda Punteggio cerchiando il simbolo corrispondente all'oggetto nell'apposita colonna. Da quel momento avrai la possibilità di servirti di quel particolare oggetto ogni volta che sarà necessario durante il gioco. Potrai quindi consultarlo aprendo la pagina in cui è raffigurato.

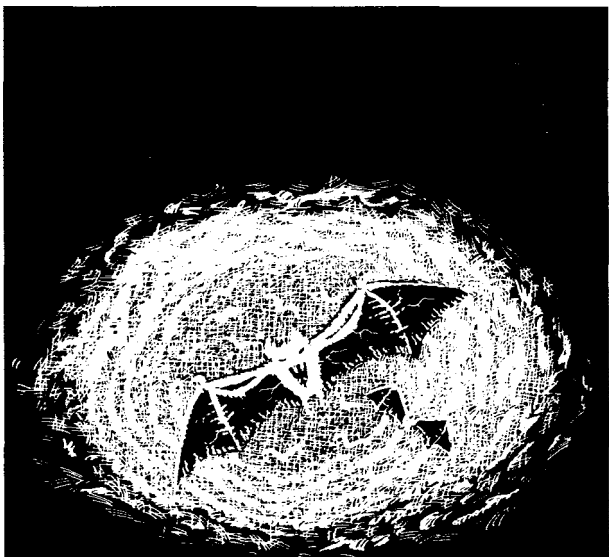
9. Ricorda che *non* puoi utilizzare un oggetto che non sia stato cerchiato sulla Scheda Punteggio.

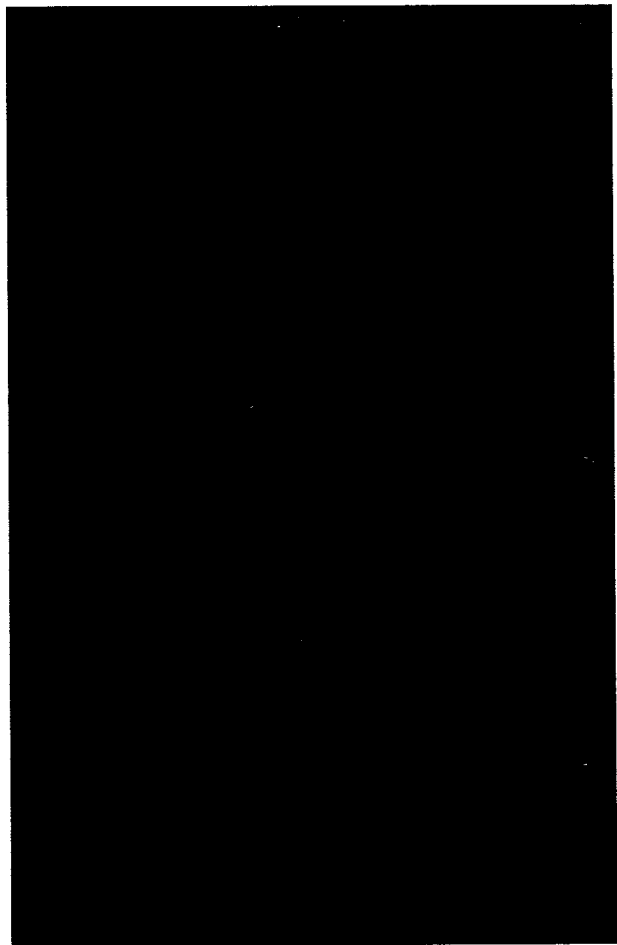
Combattimenti

10. Tutti i tesori del VULCANO MALEDETTO sono custoditi da mostri, e il solo modo per impadronirsene è combattere contro di loro. Alcuni mostri sono piú facili da battere di altri, e la tua abilità consisterà anche nel riuscire a scoprirli.
11. Quando deciderai di combattere contro un mostro, ti verrà indicata la forza del tuo avversario mediante un numero inserito all'interno di un artiglio, che andrà da **1** a **6**. Piú alto sarà il numero, piú difficile sarà sconfiggere il mostro. Inizi il combattimento scegliendo in una lista di codici, e guardando poi la figura corrispondente al codice nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla Scheda Punteggio.

significa che TU hai ucciso il MOSTRO.

significa che il MOSTRO ha ferito TE.

significa che il combattimento è ancora senza esito e devi passare al prossimo scontro.

Adesso sei pronto per iniziare la missione.
Buona fortuna!.

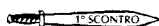
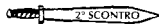
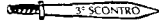
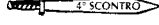
1

Hai l'impressione che siano trascorse ben piú di ventiquattro ore da quando stavi osservando il vulcano dall'alto del castello. Hai cavalcato a gran velocità per tutto questo tempo, fermandoti soltanto poche ore per riposare. Comunque adesso il vulcano si trova soltanto a poche miglia davanti a te. Sei già entrato nella foresta che circonda i piedi della grande montagna, e stai per raggiungere le ripide pendici di roccia nera. Piú volte il tuo cavallo si impenna e nitrisce impaurito, ma continui a trattenerlo per le redini finché non trovi l'ingresso alla grotta che dovrebbe condurre nel cuore della montagna.
Appena entri, però, il tuo primo istinto è di seguire il cavallo: infatti, dopo pochi passi ti trovi davanti tre scheletri umani! I loro zaini ti dicono che anche loro erano venuti qui in cerca d'avventure, e ti chiedi se non sia il caso di aprirli per vedere se contengono delle pietre preziose. O forse non è il caso di mettersi a rovistare tra gli scheletri?

Che cosa decidi di fare?

Se rovisti negli zaini ***vai al 69.***
Se preferisci non toccarli ***vai al 141.***

2

Riprendi ad avanzare lungo questa galleria tortuosa, e infine sbuchi in quella che dev'essere senz'altro la grotta centrale. Infatti molto in alto, sopra di te, c'è un piccolo cerchio di luce che filtra all'interno dell'ampia cavità. Si tratta senz'altro del camino del vulcano! L'acqua che noti sul fondo della grotta deve essere penetrata dall'alto: hai davanti a te un vero e proprio lago, e mentre ti chiedi come riuscirai ad attraversarlo, ti accorgi che sulla destra c'è una specie di zattera ormeggiata sulla sponda. È chiaro che è stata costruita con i robusti giunchi che crescono intorno al lago. *Vai al 49*.

3

Questo è un mostro con forza 6

Inizia il combattimento contro questo mostro scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo sulla SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è

ancora irrisolto, scegli un codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché riuscirai a uccidere il mostro o verrai ferito. Se uccidi il mostro, vai al 70. Altrimenti vai al 142.

1° SCONTRO	B3	C2	D1	A2	E4	1° SCONTRO
2° SCONTRO	F2	H5	J3	G2	I3	2° SCONTRO
3° SCONTRO	J2	I4	D2	H1	H4	3° SCONTRO
4° SCONTRO	A1	B5	G5	D5	E1	4° SCONTRO
5° SCONTRO	J5	B1	D4	G3	E3	5° SCONTRO

4

Oltrepassi gli scalini restando sempre all'erta, nel caso che la creatura malvagia che li ha costruiti debba comparire da un momento all'altro, ma raggiungi il punto in cui la galleria si divide in tre diramazioni senza fare spiacevoli incontri. Ti chiedi quale passaggio devi seguire stavolta, preoccupato per il fatto che tutte e tre le gallerie sono molto buie. E se ci fosse una buca sul pavimento, ci finiresti sicuramente dentro!

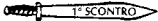
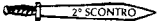
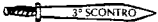
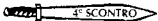
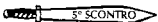
Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire quale delle tre diramazioni non presenta alcuna buca. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se segui la galleria di sinistra vai al 136.
Se segui la galleria centrale vai al 108.
Se segui la galleria di destra vai al 38.

5

Liberi lo zaino di Roland dalle dita scheletriche che lo stringono, e slacci in fretta le fibbie per vedere cosa c'è dentro. Trovi una piccola pepita gialla e luccicante, ma le tue pur scarse conoscenze in materia ti permettono di capire che si tratta di oro falso. Questo pover'uomo è morto per un sasso senza valore? Stai per alzarti quando una strana sensazione ti pervade tutto il corpo. Anche se passa subito, hai l'impressione che ti abbia reso molto piú debole di prima. Potrebbe trattarsi di una punizione per aver toccato lo scheletro?

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 141.

6

Questo è un mostro con forza 5

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo sulla SCHEDA DEI COMBATTIMENTI. Se la figura ti indica che il

combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché riuscirai a uccidere il mostro o verrai ferito. Se uccidi il mostro, vai al 75. Se vieni ferito, vai al 110.

1° SCONTRO	J2	F3	A5	G2	H4	1° SCONTRO
2° SCONTRO	B1	H5	E4	C1	B3	2° SCONTRO
3° SCONTRO	D1	A2	J3	F3	D2	3° SCONTRO
4° SCONTRO	J5	H2	A4	F2	H1	4° SCONTRO
5° SCONTRO	C3	G4	I1	E3	J4	5° SCONTRO

7

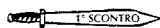
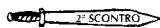
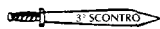
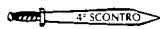
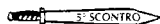
Questa diramazione della galleria è senz'altro la piú calda che tu abbia trovato fino ad ora. Hai molta sete, e se non berrai subito morirai di sicuro. Tuttavia a quanto pare le tue preghiere vengono esaudite, perché d'un tratto qualcuno ti offre dell'acqua. O almeno, cosí ti sembra. Si tratta di un ometto molto anziano, il quale ti chiama mentre passi davanti a una buia caverna che si apre su un lato della galleria. "Psst, vieni qui!" ti bisbiglia con voce rauca. "Sono Norp, un eremita del vulcano. Placherò la tua sete!"
Vai al 152.

8

Inorridito, muovi lo sguardo da un passaggio all'altro, cercando di decidere quale creatura sia piú facile

da sconfiggere. Ma forse la soluzione migliore sarebbe non avventurarsi in nessuno dei due passaggi, e passare invece in mezzo alle fiamme! No, in questo modo non avresti alcuna speranza di salvarti, moriresti di sicuro nel giro di pochi secondi. Quindi ti fai coraggio e osservi la prima delle tre creature, quella che si trova a metà strada lungo il passaggio di ciottoli sulla sinistra. È simile a una scimmia, ma la testa, e soprattutto la bocca, sono molto piú grandi; quanto

ai denti, assomigliano di piú a quelli di un leone. Devi anche considerare che il mostro impugna quella lunga spada, e che sembra ansioso di poterla usare!

Se desideri combattere contro questa creatura ***vai al 135.***
Se desideri evitarla ***vai al 73.***

9

Questo è un mostro con forza 6

Inizia a combattere contro questo mostro scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo sulla SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura ti indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non riuscirai a uccidere il mostro o verrai ferito. Se uccidi il mostro, vai all'87. Se vieni ferito, vai al 131.

1° SCONTRO	J3	B5	G3	D1	C2	1° SCONTRO
2° SCONTRO	A1	E4	G4	A3	F3	2° SCONTRO
3° SCONTRO	D2	G1	A4	C4	H2	3° SCONTRO
4° SCONTRO	B3	A5	B2	H4	J4	4° SCONTRO
5° SCONTRO	B1	A2	D5	E5	H3	5° SCONTRO

10

Spostandoti verso l'estremità sinistra della roccia, lanci in aria il gancio dirigendolo verso la cima: a quanto pare sei riuscito ad ancorarlo in modo sicuro! Ti arrampichi per una decina di metri, ma il gancio all'improvviso si stacca: cadi all'indietro e ti ferisci alla testa. Tuttavia forse il colpo non è stato forte come credevi, perché riesci a lanciare di nuovo la

corda e stavolta la presa è migliore di prima. Riprendi l'arrampicata, e sei quasi in cima, quando cominci a sentire le conseguenze della ferita. Ti gira la testa, e ti riesce sempre piú difficile tenerti aggrappato alla corda...

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 149.

11

La vipera si irrigidisce, appena la afferri, e speri che ciò significhi che si sta trasformando in pergamena. Di colpo però il rettile muove la testa e ti affonda i denti nella mano. Cerchi immediatamente di succhiare tutto il veleno dalla minuscola ferita, mentre ti senti sempre piú debole. Adesso anche succhiare ti costa uno sforzo tremendo, ma sai che devi riuscirci se non vuoi morire...

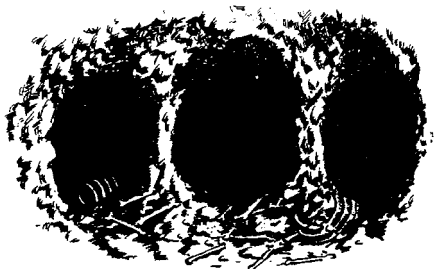
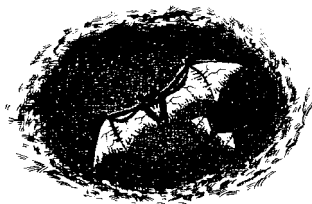
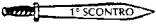
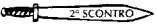
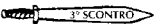
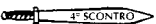
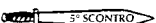
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 37.

12

Hai appena svoltato l’angolo, lasciandoti alle spalle la grata di ferro, quando senti un fragore proveniente proprio da quella direzione. La grata dev’essersi chiusa! Ciò significa che non potrai tornare indietro da quella parte: forse un mostro potrebbe essere in grado di sollevarla, ma tu di sicuro non ci riusciresti. Devi quindi proseguire lungo questa diramazione della galleria, che ben presto si divide a sua volta proseguendo in tre direzioni diverse. Ancora una volta devi decidere quale delle tre vie può nascondere meno pericoli...

Se hai cerchiato la MAPPA nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultarla per scoprire quale delle tre gallerie situate subito dopo la grata non nasconde nessuna fossa. Altrimenti, dovrai tirare a indovinare.

Se segui la galleria di sinistra ***vai al 126.***
Se segui la galleria centrale ***vai all’81.***
Se segui la galleria di destra ***vai al 140.***

13

Adesso che il fantasma se n'è andato, entri in quella che lui chiamava la *Caverna del Fuoco*. Come ti aveva detto, è un luogo pieno di fiamme che si sollevano dal suolo e salgono verso l'alto per diversi metri. Per fortuna ci sono tre passaggi che conducono oltre le fiamme, proseguendo in tre direzioni diverse. Ma questi passaggi offrono molto di piú che una semplice via di salvezza dalle fiamme: infatti a metà strada, lungo ognuno di essi, c'è un grosso sasso di forma piatta, sul quale è incastrato un gigantesco rubino. Su ogni sasso, però, è di guardia anche un tremendo mostro dall'aria aggressiva... ***Vai all'8.***

14

Questo è un mostro con forza 2

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto scegli un altro co-

dice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non riesci a uccidere il mostro o è lui a ferirti. Se uccidi il mostro, vai al 96. Se è lui a ferirti, vai al 105.

1° SCONTRO	F3	H4	I3	A1	G2	1° SCONTRO
2° SCONTRO	B2	J3	H1	J5	E1	2° SCONTRO
3° SCONTRO	H2	A5	J4	I4	F2	3° SCONTRO
4° SCONTRO	F5	A3	C2	H4	B4	4° SCONTRO
5° SCONTRO	I2	H3	F1	D5	I5	5° SCONTRO

15

La luce rossa che promana dalla roccia si affievolisce lentamente, mentre avanzi tastando le pareti della galleria. Procedi molto lentamente, e tuttavia la tua prudenza non basta: all'improvviso senti il terreno che ti cede sotto i piedi. Proprio come temevi! Sei sul bordo di una fossa, e mentre ormai ti senti scivolare giú tenti un balzo alla cieca. Per fortuna riesci ad aggrapparti al lato opposto, ma lo sforzo che le tue braccia devono compiere è enorme, e quando finalmente riesci a metterti al sicuro sei esausto e molto indebolito.

Cancella il primo numero in alto nella colonna* [icon] *della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 47.

16

Su questo terzo isolotto c'è una grossa pietra preziosa: questa volta però non si tratta di un diamante, ma di uno smeraldo. Se per caso avevi pensato che la

pietra fosse ormai tua, il mostro che le è seduto accanto, e che adesso si sta alzando in piedi, ti costringe a cambiare subito idea! La gigantesca creatura si solleva sopra di te e la zattera. La tua prima reazione a questa vista spaventosa è di evitare di avvicinarti all'isolotto, e di continuare a remare verso l'altra sponda del lago. Tuttavia non puoi fare a meno di

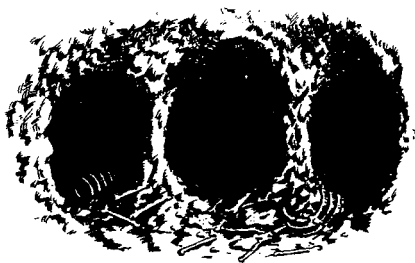
osservare che lo smeraldo è assolutamente perfetto, e che emette una luce verde di rara intensità. Sebbene il rischio sia elevato, non vale forse la pena di affrontare qualche pericolo per una pietra di tale bellezza?

Se desideri combattere contro il mostro — ***vai al 144.***
Se preferisci evitarlo — ***vai al 56.***

17

Speri di non avere altri problemi nel percorrere questa galleria, ma dopo una serie di curve ti imbatti in un gruppo di pali di legno piantati nel terreno. Sono alti circa un metro, e hanno le estremità molto aguzze. I pali non costituiscono un ostacolo al tuo passaggio, perché la distanza che li separa l'uno dall'altro è tale da permetterti di infilarti in mezzo. Eppure, mentre passi accanto a questi sinistri pali appuntiti, dentro di te senti un brutto presentimento. Perciò, quando la galleria si divide di nuovo in tre diramazioni, ti senti molto incerto sulla strada da scegliere.

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire quale delle tre vie è priva di pericoli. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli la galleria di sinistra — ***vai al 57.***
Se scegli la galleria centrale — ***vai al 139.***
Se scegli la galleria di destra — ***vai all'83.***

18

Questa diramazione della galleria diventa sempre piú ampia, mentre il soffitto si alza fino a raggiungere una decina di metri di altezza. A un certo punto però ti trovi di fronte a una grande roccia che ostruisce la galleria. Il solo modo per proseguire è scalarla e infilarti nello spazio ristretto che si trova in alto, tra la roccia e il soffitto: tuttavia la parete è piuttosto scivolosa e non offre neanche un appiglio. Scalarla è praticamente impossibile! Sconfortato, stai per ritornare sui tuoi passi, quando noti alcuni massi piú piccoli sulla tua sinistra. Da lí dietro spunta l'estremità di una fune! *Vai al 157*.

19

All'altra estremità della Grotta dell'Eco, in direzione nord-ovest, c'è un'altra galleria. Hai percorso soltanto una breve distanza al suo interno, quando la galleria si divide in tre: una diramazione prosegue verso sinistra, una verso destra, e una prosegue dirit-

to. Ti chiedi quale delle tre faresti meglio a seguire. Anche se le pareti emettono ancora una debole luce rossa, queste gallerie sono molto piú buie di quelle che hai incontrato fino ad ora. Se ci fosse una buca lungo una delle tre diramazioni, potresti accorgertene troppo tardi: quindi assicurati di fare la scelta giusta!

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire quale delle tre gallerie che seguono la Grotta dell'Eco è priva di buche. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

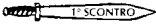
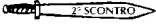
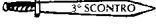
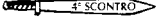
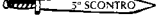
Se segui la galleria di sinistra vai al 71.
Se segui la galleria centrale vai al 113.
Se segui la galleria di destra vai al 15.

20

"Ti sono apparso, amico mio" dichiara il fantasma, che adesso parla in fretta, "perché voglio offrirti la *pergamena* che ho scritto durante la nostra esplorazione del vulcano. Ma prima devi dimostrarti abba-

stanza intelligente da meritarla. Come vedi ai miei piedi ci sono una vipera, uno scorpione e la lama di una spada che è stata immersa nel veleno. Una di queste cose è in realtà una pergamena, ma si rivelerà come tale soltanto quando l'avrai afferrata saldamente fra le dita. Naturalmente se non compirai la scelta giusta le conseguenze saranno disastrose. Per questo motivo non ti biasimerò, se non te la sentirai di correre un rischio tanto elevato e preferirai proseguire per la tua strada".

Cosa fai?

Afferri la vipera?	***Vai all'11.***
Afferri lo scorpione?	***Vai al 155.***
Afferri la spada?	***Vai al 68.***
Rinunci?	***Vai al 120.***

21

Questo è un mostro con forza

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro

codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non riesci a uccidere il mostro o è lui a ferirti. Se uccidi il mostro, vai al 125. Se vieni ferito, vai all'80.

1° SCONTRO	I3	F2	A1	J3	G2	1° SCONTRO
2° SCONTRO	A3	E4	H5	E1	C5	2° SCONTRO
3° SCONTRO	F2	B2	J1	G3	C4	3° SCONTRO
4° SCONTRO	B4	A5	H2	I4	C2	4° SCONTRO
5° SCONTRO	F1	E3	D4	J5	I1	5° SCONTRO

22

Non ti sei allontanato di molto, quando all'improvviso ti senti trascinato verso la parete destra della galleria. Dev'esserci una specie di forza magnetica, tanto potente da attirare te insieme alla spada, e da appiccicarti alla parete come una farfalla in trappola. Cerchi di staccarti dalla roccia, ma i tuoi sforzi hanno come unico risultato quello di renderti esausto. Tuttavia devi compiere un ultimo disperato tentativo, altrimenti resterai attaccato a questa roccia... per sempre!

Cancella il primo numero in alto nella colonna [icon] della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 150.

23

Neppure il rettile che si trova sul terzo masso vuole saperne di scendere in acqua, anzi sembra eccitato all'idea di ricevere la tua visita là sopra! Mentre cerchi degli appigli sulla roccia, non puoi fare a meno di

guardare con orrore la bava che cola dalla sua bocca di serpente. Nei suoi occhi c'è un sinistro scintillio, e non sei molto sicuro di quello che intendi fare. Non dev'essere difficile arrampicarsi sulla roccia, ma il tuo avversario sembra molto agguerrito e pronto a bal-

zarti addosso appena ti avvicinerai. D'altra parte, non c'è dubbio che questa è l'ultima pietra preziosa che ti capiterà di trovare all'interno del vulcano.

Se desideri combattere contro il mostro ***vai al 122.***
Se preferisci evitarlo ***vai al 44.***

24

"Hai davvero creduto, mio giovane amico, che io intendessi aiutarti?" sorride con malvagità il fantasma del guerriero. "Perché dovrei desiderare che *tu* riesca dove io non sono riuscito? Sei davvero stupido, proprio come quell'abate. Appena fossimo usciti dal vulcano, avevo intenzione di uccidere lui e anche quello sciocco studioso. Cosí tutti i tesori sarebbero stati miei! Come vedi non sono riuscito a raggiungere l'esterno, ma non ci riuscirai neppure tu: ti ho guidato apposta verso la zona piú pericolosa delle gallerie sotterranee! Adesso scegli attentamente una delle tre diramazioni. Due di esse nascondono delle fosse senza fondo... e sappi che io resterò qui, per impedirti di tornare indietro!"

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire quale delle tre gallerie è priva di pericoli. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli la galleria di sinistra ***vai al 62.***
Se scegli la galleria centrale ***vai al 107.***
Se scegli la galleria di destra ***vai al 159.***

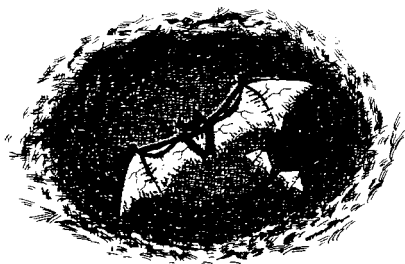
25

Al centro della grotta c'è una buca gigantesca, e sul fondo di questa noti la prima pietra preziosa, incastrata in parte nel suolo roccioso. Si tratta di un diamante di dimensioni eccezionali, forse piú grande del pugno di un uomo coperto da un guanto di ferro! Scavati nella parete interna della buca, ci sono tre serie di rozzi scalini in pietra che conducono sul fondo, situati a intervalli regolari intorno al cratere. A circa metà strada, su ogni serie di gradini, c'è una sporgenza della roccia... e ogni sporgenza è occupata da un mostro dall'aspetto terrificante! ***Vai al 158***.

26

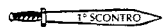
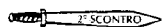
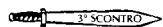
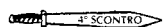
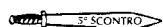
Questa spada è quasi inutile contro il malvagio guerriero, che sferra contro di te una serie ininterrotta di colpi costringendoti a indietreggiare. Capisci di avere soltanto una possibilità, e cioè di provare a farti strada verso le altre due spade che giacciono a terra sperando questa volta di prendere quella giusta. Devi fare presto, però, perché i colpi incessanti del guer-

riero ti indeboliscono sempre piú: ormai sei in ginocchio, e cerchi di proteggerti sollevando la spada davanti a te...
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 103.

27

Provi a rassicurare il capo dei Volkies che non sei lí per catturarli, e che stai soltanto esplorando il vulcano. “Se ciò è vero” risponde la piccola creatura con aria poco convinta, “saprai senz’altro quante buche ci sono all’interno del vulcano. Sono dieci, undici o dodici? Se sbagli, morirai!”
Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi dare una rapida occhiata alla MAPPA per contare quante sono le buche. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che siano dieci vai al 42.
Se pensi che siano undici vai all’85.
Se pensi che siano dodici vai al 104.

28

Il tuo primo tentativo di agganciare la sommità della roccia fallisce. Il pesante gancio di metallo ricade rumorosamente a terra, mancandoti di pochi centimetri. Ritenti un'altra volta, lanciando la fune con tutta la forza che possiedi: questa volta il gancio raggiunge la cima e si incastra nella roccia. Adesso cominci ad arrampicarti sul lato destro, e anche se la fune cede leggermente sembra in grado di reggere il tuo peso. ***Vai al 149.***

29

Questo è un mostro con forza 1

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo sulla SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a

combattere in questo modo finché non vieni ferito dal mostro o riesci a ucciderlo. Se sei tu a uccidere il mostro, vai al 79. Se è lui che ti ferisce, vai al 145.

1° SCONTRO	J3	B4	H5	I4	E1	1° SCONTRO
2° SCONTRO	D2	I1	G5	H2	A3	2° SCONTRO
3° SCONTRO	F2	A4	A5	E4	C5	3° SCONTRO
4° SCONTRO	J1	F5	B2	C4	H3	4° SCONTRO
5° SCONTRO	G1	J5	D3	F1	F4	5° SCONTRO

30

Con un salto ti aggrappi alla pianta rampicante verde. Mantieni la presa con tutte le tue forze e ti lasci ondeggiare; poi con uno sforzo salti giú dalla pianta verso il terreno sicuro oltre le sabbie. Mentre la liana oscilla davanti ai tuoi occhi, ti chiedi come l'abate sia riuscito a scoprire che questa liana era la piú robusta di tutte. Forse non lo sapeva con certezza, ma probabilmente il guerriero, che dev'essere stato senz'altro il piú pesante del gruppo, l'aveva usata per primo. *Vai al 121.*

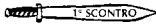
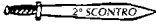
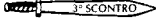
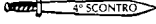
31

Strappi un ramoscello dall'albero che si trova al centro e ringrazi il vecchio, prima di proseguire il tuo cammino lungo la galleria. Tieni il ramoscello biforcuto dritto davanti a te e ti aspetti che cominci a muoversi. Ed ecco che all'improvviso il ramoscello si agita! Le vibrazioni si fanno sempre piú intense... a dire il vero sono anche troppo intense, tanto che ti duole il braccio. Provi a lasciar cadere il ramo, ma è come se avesse affondato le radici nella tua mano. Le vibrazioni ti indeboliscono sempre piú, e speri soltanto che il ramoscello esaurisca la sua forza prima che ti succeda il peggio.

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al** 17.*

32

Hai appena cominciato a percorrere la galleria, quando ti imbatti in alcuni rozzi gradini che salgono verso l'alto, portando il pavimento della galleria su un livello un po' piú elevato. Ti chiedi come si siano formati questi gradini, e ti auguri che si tratti di un fenomeno naturale; anche se in cuor tuo sai che è piú probabile che si tratti dell'opera di qualche miste-

rioso essere. Il che significa che piú avanti potresti trovare delle creature nemiche! **Vai al 4.**

33

Questo è un mostro con forza 6

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non verrai ferito dal mostro o riuscirai a ucciderlo. Se riesci a uccidere il mostro, vai al 79. Se il mostro ti ferisce, vai al 145.

1° SCONTRO	H1	J3	A2	E4	B5	1° SCONTRO
2° SCONTRO	H2	E1	A5	D5	A1	2° SCONTRO
3° SCONTRO	F2	B1	G2	A4	F3	3° SCONTRO
4° SCONTRO	F5	J2	B2	C4	I4	4° SCONTRO
5° SCONTRO	E3	I5	G4	F1	D4	5° SCONTRO

34

Ti avvicini al primo masso sperando che il mostro non scenda in acqua. Con tuo grande sollievo l'orrenda creatura resta lassú, ma si solleva per fissarti

con i suoi orribili occhi dalla luce sinistra. Poi il mostro estrae degli enormi artigli, e hai quasi l'impressione che la sua pelle squamosa scricchioli a ogni

movimento. La visione non ti incoraggia certo ad avvicinarti, però non puoi dimenticare che su quella roccia c'è un diamante di dimensioni eccezionali, e che la tua missione consiste proprio nell'impossessarti delle pietre preziose necessarie per il riscatto!

Se decidi di combattere contro il mostro — ***vai al 9.***
Se preferisci evitarlo — ***vai al 48.***

35

Mentri scendi il pendio ti chiedi come abbia fatto il gruppo dell'abate a superare questo tratto impervio.

I tre ovviamente erano arrivati dalla direzione opposta, e devono quindi aver scalato il pendio. Immagini che si siano arrampicati in mezzo ai due canaloni, nel punto in cui la roccia è meno liscia e offre qualche appiglio. In ogni caso raggiungi ben presto i piedi del pendio, felice di lasciarti alle spalle l'impervio ostacolo. ***Vai al 150.***

36

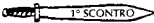
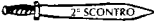
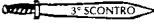
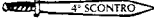
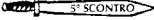
La tua decisione di procedere nella parte destra della galleria si rivela disastrosa, perché all'improvviso ti senti stringere la gamba in un potente morso. Si tratta di una tagliola, che però non affonda i denti nel polpaccio, ma si limita a stringerti in modo che tu non possa muoverti. Se non riesci a liberarti potresti morire di fame, prigioniero di questa morsa metallica; quindi cerchi di tendere di nuovo la molla con l'aiuto della spada. Tuttavia i tuoi sforzi non hanno alcun risultato, se non quello di renderti esausto per la fatica. Eppure è di importanza vitale che tu continui a provarci...
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai all'81.

37

Se credevi di aver superato tutte le insidie di questo lago, ti sei sbagliato di grosso. Mentre attraversi le acque scure e tenebrose a bordo della zattera, continui a rivolgere lo sguardo alle tue spalle, per vedere il fantasma dello studioso che lentamente svanisce; ma quando infine guardi di nuovo dritto davanti a te, ti accorgi che ti stai avvicinando a tre isolotti, collocati in fila uno accanto all'altro e abitati ciascuno da un orribile mostro! La distanza che li separa ti permetterebbe di passare in mezzo e superarli, invece decidi di dirigerti verso quello di sinistra. Là infatti hai visto scintillare un gigantesco diamante! ***Vai all'88.***

38

Nella galleria di destra, stretta e tortuosa, le tenebre sembrano farsi sempre piú fitte, tuttavia il buio non sembra nascondere alcuna insidia. L'unica cosa strana è un sottile sibilo che ti sembra di sentire di tanto

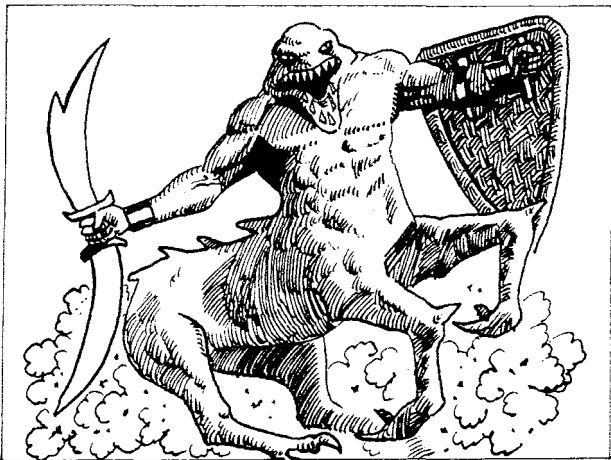
in tanto mentre avanzi: speri che si tratti semplicemente di un fenomeno acustico, dovuto alla configurazione irregolare della caverna. *Vai al 2.*

39

Questo è un mostro con forza 6

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura ti indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non vieni ferito o riesci a uccidere il mostro. Se uccidi il mostro, vai al 96. Se vieni ferito, vai al 105.

1° SCONTRO	F3	J1	G3	I4	B5	1° SCONTRO
2° SCONTRO	I5	G2	D1	B2	J3	2° SCONTRO
3° SCONTRO	G1	C1	A5	E4	A1	3° SCONTRO
4° SCONTRO	H4	B3	A4	H1	J2	4° SCONTRO
5° SCONTRO	J4	C5	E3	I3	F4	5° SCONTRO

40

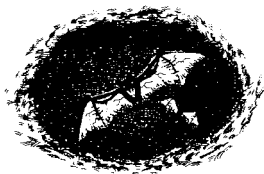
Per fortuna, a causa della nebbia questo mostro non si è accorto della tua presenza, e cosí puoi allontanarti per dirigerti verso il prossimo. Anche stavolta ti avvicini in modo da riuscire a farti un'idea della forza di questa creatura: il mostro è in parte uomo,

in parte cavallo, e in parte belva. È molto eccitato, e non fa che muoversi scalpitando intorno al grande rubino di cui è a guardia. Poi nella nebbia intravedi anche la scimitarra che la creatura stringe in mano. Sembra un'arma piuttosto pericolosa, e ti rendi conto che potresti avere qualche speranza di batterlo soltanto se fosse impacciato nei movimenti.

Se desideri affrontare il mostro ***vai al 29.***
Se preferisci evitarlo ***vai al 55.***

41

Con questa spada rossa sei a malapena in grado di difenderti, figurarsi se puoi attaccare! Mentre il malvagio guerriero sferra contro di te un colpo dopo l'altro, cerchi di afferrare la spada bianca: ma Kurvor con un calcio la spinge lontano dalla tua portata. Almeno ora sai che il tuo avversario ha paura della spada bianca! Mentre cerchi di avvicinarti di nuovo per raggiungerla, i colpi del guerriero si fanno sempre piú potenti e tu sei sempre piú debole. Se non riuscirai a impossessarti della spada bianca molto presto, sarai costretto a cedere completamente al tuo avversario.

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 103.

42

Appena rispondi senti un generale respiro di sollievo intorno a te. Le creature che ti circondano diventano di colpo molto gentili nei tuoi confronti, ti sorridono e si avvicinano per scusarsi. "Ci dispiace di non aver avuto fiducia in te" ti dice il capo, rivolgendoti un sorriso amichevole che scopre i suoi mi-

nuscoli denti bianchi. “Ma dobbiamo essere molto prudenti. Noi Volkies viviamo all’interno del vulcano da molti secoli, e se qualcuno ci costringesse ad uscire nel mondo esterno moriremmo sicuramente. Ti auguriamo buona fortuna per il viaggio che ti resta da compiere. Ormai la strada che devi ancora affrontare è molto breve!” ***Vai al 57***.

43

Respiri a fondo e poi ti infili tra il masso e la parete della galleria. Sei a metà strada, lungo l’angusto passaggio, quando senti un rombo proveniente dal pavimento. La roccia comincia a tremare e il masso si avvicina ancora di piú alla parete: adesso il passaggio è cosí stretto che non riesci piú a respirare. Diventi sempre piú debole, e la tua unica speranza è che le scosse del terreno siano un fenomeno frequente, e che un’altra scossa riporti presto la roccia nella sua posizione precedente.

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 103.

44

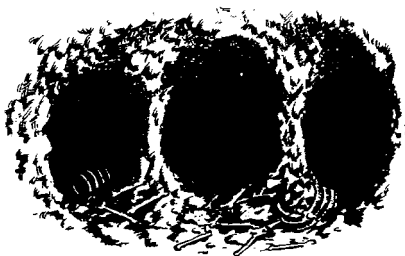
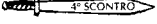
Ormai hai lasciato la Grotta dei Rettili da diverso tempo, e il fango della palude sui tuoi abiti è già secco: eppure non hai ancora raggiunto l’uscita. Stai cominciando a sospettare che il fantasma dell’abate ti

abbia ingannato, dicendoti che l'uscita era vicina; ma proprio in quel momento scorgi un sottile fascio di luce nell'oscurità davanti a te. Hai trovato l'uscita! Mentre esci felice all'esterno, il pensiero va allo scopo della tua missione: non si trattava semplicemente di sopravvivere, ma di uscire dal vulcano con una quantità di pietre preziose sufficiente perché il signore di Taenir potesse pagare il riscatto e liberare suo figlio.

Il riscatto ammontava a sei pietre preziose. Se la colonna 🜨 della tua scheda punteggio indica che sei riuscito a procurarti tutte le pietre, allora complimenti! Se invece ne possiedi meno di sei, prova a giocare di nuovo (servendoti di una nuova scheda punteggio) per cercare di migliorare l'esito della tua missione.

45

Con una certa riluttanza, allontani le dita scheletriche dallo zaino di Dreelon. All'interno c'è soltanto un otre di pelle di capra. Togli il tappo e ti versi sul dito una goccia del liquido: vuoi assaggiarlo per scoprire da quanto tempo lo scheletro si trova qui.

Avvicini il dito alle labbra e sputi immediatamente, perché non si tratta né di acqua, né di vino, ma di una sostanza che sembra avere il potere di indebolire il fisico. Adesso ti senti molto piú debole, e ti chiedi se tutto ciò non si tratti di una lezione per insegnarti a non toccare gli scheletri umani.
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 141.

46

Questo è un mostro con forza 3

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua

a combattere in questo modo finché non verrai ferito o riuscirai a uccidere il mostro. Se uccidi il mostro, vai al 75. Se vieni ferito vai al 110.

1° SCONTRO	D1	J3	F5	B1	G5	1° SCONTRO
2° SCONTRO	J1	H4	D2	J4	H2	2° SCONTRO
3° SCONTRO	E1	H5	A5	C4	F1	3° SCONTRO
4° SCONTRO	I2	E4	F3	A4	G2	4° SCONTRO
5° SCONTRO	J2	D4	D3	G1	J5	5° SCONTRO

47

Adesso la galleria che hai scelto di percorrere si ricongiunge alle altre due, formando una galleria piú ampia che conduce verso una seconda grotta. Una luce intensa proviene dal suo interno, abbagliandoti: da un lato sei contento, perché la luce rischiara il tuo cammino; nello stesso tempo, però, essa ti trasmette una certa preoccupazione. Qual è la fonte di questa luce? “Mille vivide fiamme, ecco l’origine della luce” sussurra una voce alle tue spalle, facendoti sobbalzare. “Stai per entrare nella Grotta del Fuoco!”

Vai al 111.

48

Anche l'orribile rettile che si trova sul secondo masso ha la pelle eccezionalmente dura e coriacea: i suoi occhi ti fissano minacciosi, mentre rifletti se sia il caso di arrampicarti sulla roccia per affrontarlo. A tuo favore gioca il fatto che la creatura dà l'impressione

di essere molto lenta e impacciata nei movimenti. Inoltre non possiede nessuna arma. Ma ecco che all'improvviso la sua lingua biforcuta spunta dalla grande bocca. Forse il corpo del mostro sarà lento, ma di certo quelle due lingue sono veloci come fulmini! Se in piú emettono del veleno, come temi, è chiaro che questa creatura non ha bisogno di altre armi per attaccare i suoi avversari!

Se desideri affrontare il mostro **vai al 61.**
Se preferisci evitarlo **vai al 23.**

49

Stai per salire a bordo della zattera quando senti un sussurro che ti chiama alle spalle. Ti volti, aspettandoti di vedere di nuovo il fantasma dell'abate, ma stavolta si tratta del fantasma di un uomo molto piú giovane, dalla figura sottile. "Puoi tranquillamente usare questa rozza imbarcazione che avevamo costruito" ti dice lo spirito. "Di certo noi non ne avremo piú bisogno. Io sono lo studioso Roland. Sono venuto qui insieme all'abate per studiare il vulcano e le sue misteriose formazioni rocciose. Per me questo era molto piú importante di tutte le ricchezze che avremmo potuto trovare durante l'esplorazione. Ma tutto questo appartiene al passato; io sto divagando, e invece mi resta poco tempo..." ***Vai al 20.***

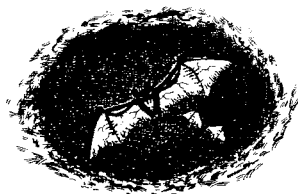
50

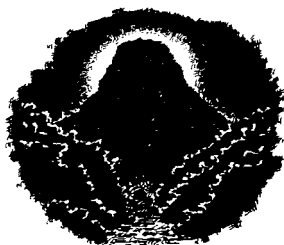
"Hai indovinato, mio giovane amico" ti dice l'abate. "L'abbazia fu distrutta da una tempesta, di cui non si vide mai l'uguale in questo reame. La tua risposta verrà premiata." Il fantasma affonda la mano tra le

pieghe del suo abito e ne estrae il *Libro dei Simboli*. Mentre te lo porge con la sua mano trasparente, temi che anche il libro possa essere soltanto un'immagine priva di sostanza. Ma i tuoi timori sono infondati: si tratta di un libro vero e proprio!
D'ora in avanti potrai consultare il LIBRO che si trova sul risvolto dell'ultima pagina di copertina. Cerchia la L nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 13.

51

Anche se il sapore è disgustoso, mangi una discreta quantità di miele in modo da poterne trarre beneficio. Adesso vorresti bere un po' per neutralizzare il cattivo sapore che hai in bocca, ma a quanto pare non c'è acqua nelle vicinanze. Tuttavia nutrirti del miele è stata una buona idea, perché doveva trattarsi di un miele speciale: adesso infatti ti senti molto piú forte, e carico di energia. Mentre prosegui nella galleria hai la sensazione di acquistare sempre piú vigore.
Vai al 2.

52

Questa galleria ti conduce verso uno spettacolo davvero insolito: davanti a te c'è una grata di ferro. Per fortuna al momento è sollevata, ma mentre ci passi sotto ti chiedi chi possa averla sistemata in questo posto. Immagini che sia opera di uno dei tanti mostri che abitano all'interno del vulcano, anche se è difficile credere che un mostro sia in grado di lavorare il metallo in questo modo.
Il sistema di sollevamento è molto semplice: la grata non viene sollevata per mezzo di un argano, ma semplicemente facendola scorrere a mano verso l'alto entro due solchi scavati nelle pareti. ***Vai al 12.***

53

Il primo tratto della galleria che si allontana dalla Grotta del Fuoco è ben illuminato dalla luce intensa della grotta, ma via via che ti allontani la galleria diventa sempre piú buia. Ormai riesci a malapena a vedere dove stai andando. A un certo punto la galle-

ria si divide in tre, dando origine a tre gallerie molto piú strette. Quale diramazione decidi di seguire?

Quella di sinistra? ***Vai al 74.***
Quella centrale? ***Vai al 156.***
Quella di destra? ***Vai al 32.***

54

Seguendo questo sentiero, alla destra dei due fiumi di lava, ti imbatti in una strana pianta che cresce sul pavimento della galleria. È una specie di ninfea gigante, e dato che occupa la galleria in tutta la sua larghezza sarai costretto a passarle sopra. Ti sembra che la pianta non nasconda pericoli, ma mentre ti accingi a scavalcarla i suoi petali cominciano a sollevarsi verso di te. Ben presto rimani intrappolato e stretto in una morsa che ti impedisce di respirare. Ti senti sempre piú debole e tenti disperatamente di liberarti tagliando la pianta con la spada.

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai all'81.

55

La pietra preziosa custodita dal terzo mostro, che si trova all'estremità destra della grotta, scintilla di una luce tanto intensa da trapelare anche attraverso la nebbia. Ma la tua gioia di fronte a un simile gioiello scompare ben presto, man mano che i contorni di un

mostro dotato di numerose corna ti appaiono tra la foschia. Forse dovresti avvicinarti ancora un po' per poterlo osservare meglio, ma non sei sicuro di volerlo davvero fare!

Inoltre hai l'impressione che la malvagia creatura stia guardando proprio nella tua direzione: se andrai ancora piú vicino, si accorgerà senz'altro di te.

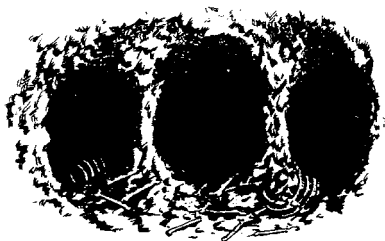
Se desideri affrontare il mostro **vai al 33.**
Se preferisci evitarlo **vai al 93.**

56

Mentre prosegui lungo la galleria che inizia sul lato opposto della grotta, senti di colpo un rumore assordante alle tue spalle. Deve trattarsi di una frana! Ti precipiti indietro, in direzione della grotta, sperando che la frana non abbia bloccato la via che dovrai ripercorrere al ritorno. Ma non riesci neppure a raggiungere la grotta, perché attraverso una densa nube di polvere scorgi una enorme quantità di sassi e pezzi di roccia che ostruiscono del tutto il passaggio.
Vai al 92.

57

Anche se durante il viaggio hai pensato spesso che non ce l'avresti mai fatta, hai finalmente raggiunto l'ultima grotta! Passando attraverso la piccola apertura che vi dà accesso, ti accorgi che al suo interno c'è una grande palude. Per fortuna non è profonda e puoi attraversarla a piedi, ma dovrai essere molto

prudente perché nella palude abitano tre giganteschi rettili mutanti. Ognuno di essi è appollaiato sopra un grande masso che esce dalle acque della palude. Con cautela ti avvicini un po' ai tre massi e ai loro abitanti, e noti che su ogni roccia è incastrato un gigantesco diamante! Adesso non sei piú sicuro di voler girare alla larga dai massi, come pensavi. ***Vai al 34.***

58

Il pericolo doveva trovarsi nel canalone di destra, perché ti lasci scivolare giú senza nessun problema. Ma appena raggiungi il fondo finisci dritto dentro una buca! Per fortuna riesci a frenare la caduta aggrappandoti disperatamente con le mani, ma nel frattempo sei scivolato al suo interno per almeno una quindicina di metri. Devi tentare di risalire, ma le pareti sono molto lisce, e inoltre mentre tentavi di frenare ti sei scorticato le mani e le ginocchia.
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 150.

59

“Allora, mio giovane amico, il vulcano non ti ha ancora sconfitto, eh?” ti dice una delle misteriose figure. Ti avvicini un po’ e ti accorgi che si tratta ancora una volta del fantasma dell’abate. Con lui c’è anche lo studioso, e inoltre una terza persona che non avevi mai visto prima. Immagini che si tratti di Kurvor, il guerriero. Anche se è un fantasma, è grande il doppio di te. “Ti mancano soltanto due tappe per completare la tua esplorazione” dice ancora l’abate. “La prossima tappa ti porterà verso la penultima grotta, la Grotta delle Nebbie, attraverso una tortuosa serie di gallerie. Uno di noi ti farà da guida per parte del tragitto. Scegli tu chi”.

Se scegli l’abate ***vai al 138.***
Se scegli lo studioso ***vai al 123.***
Se scegli il guerriero ***vai al 97.***

60

Mentre prosegui nella galleria, tenendoti piú vicino possibile alla parete sinistra, ti chiedi chi abbia sistemato le tagliole. È stato uno dei mostri che voleva proteggere il proprio territorio, oppure qualcuno della comitiva dell’abate? Non è da escludere che

abbiano nascosto delle tagliole qua e là lungo la galleria, per impedire ai mostri di avvicinarsi troppo. In ogni caso, osservi con sollievo che sei giunto al termine della galleria senza ulteriori inconvenienti.
Vai all'81.

61

Questo è un mostro con forza 3

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non vieni ferito o riesci a uccidere il mostro. Se uccidi il mostro, vai all'87. Se vieni ferito, vai al 131.

1° SCONTRO	E4	H1	C3	A1	G5	1° SCONTRO
2° SCONTRO	A3	J1	C4	J5	D1	2° SCONTRO
3° SCONTRO	J4	A5	B3	G2	C1	3° SCONTRO
4° SCONTRO	I1	F3	B5	A4	E1	4° SCONTRO
5° SCONTRO	G1	B4	D5	C5	E3	5° SCONTRO

62

Questa galleria diventa sempre piú scura man mano che procedi: se dovesse esserci una buca, non te ne accorgeresti se non troppo tardi! E purtroppo succede proprio ciò che temevi. All'improvviso ti senti mancare il terreno sotto i piedi, e cadi. Per fortuna riesci ad aggrapparti al bordo con le mani, evitando di precipitare; però non sarà facile tirarsi fuori di qui... ***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 103.***

63

"Come sapevi che quella era la spada giusta?" ruggisce Kurvor furibondo mentre reagisci disperatamente ai suoi ripetuti attacchi. "Ma non resisterai ancora a

lungo" prosegue, sollevando la spada per colpirti di nuovo. "Preparati a incontrare il tuo destino!"
Ma sarà invece Kurvor a incontrare il suo destino: infatti all'improvviso la tua spada, quasi muovendosi di una forza propria, trova un varco verso un punto non protetto del suo corpo massiccio. Il malvagio guerriero stramazza al suolo, e per un attimo sei sicuro di scorgere sul volto dell'abate la fugace ombra di un sorriso. **Vai al 103**.

64

Questo è un mostro con forza 6

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non vieni ferito o riesci a uccidere il mostro. Se uccidi il mostro, vai al 79. Se vieni ferito, vai al 145.

1° SCONTRO	H2	B3	A5	J4	C1	1° SCONTRO
2° SCONTRO	J1	I5	H4	G5	C4	2° SCONTRO
3° SCONTRO	A4	B5	J3	G1	F2	3° SCONTRO
4° SCONTRO	C3	E4	B2	F5	D1	4° SCONTRO
5° SCONTRO	J2	E3	A2	E5	H3	5° SCONTRO

65

Anche in questa grotta c'è un rubino, e a guardia della pietra preziosa c'è un mostro. La sua forma ricorda vagamente quella di una formica, solo che è alto circa due metri. Le sue mandibole giganti emettono un

rumore spaventoso mentre si volta verso di te. È chiaro che anche nella terza grotta, quella situata sull'altro lato, ci sarà un mostro: ma chissà se è terrificante come questo?

Se desideri affrontare il mostro ***vai al 21.***
Se preferisci evitarlo ***vai al 95.***

66

Mentre segui il sentiero a sinistra del fiume di lava, scruti con attenzione il pavimento davanti a te, nel timore di eventuali pericoli. Noti soltanto dei pezzi

di una strana sostanza simile a gelatina, e per evitare guai cerchi di non calpestarli. A un certo punto però uno dei pezzi di gelatina prende vita: con un salto ti si attacca alla gamba e comincia a succhiarti il sangue. Ti senti subito molto debole e provi a pungere la strana cosa con la punta della spada. Devi riuscire a ucciderla, in caso contrario la situazione potrebbe farsi difficile...

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai all'81.

67

A quanto pare hai strappato il ramoscello dall'albero giusto, perché mentre procedi lungo la galleria senti che comincia a vibrare. Ma un attimo dopo ti accorgi che le vibrazioni però non stanno a indicare la presenza di acqua: infatti il ramoscello ha cominciato a crescere! Sta diventando sempre piú lungo, e si sta sviluppando in tutte le direzioni. Ci sono centinaia di nuovi germogli che ti si attorcigliano addosso, quindi dovrai usare la spada per tagliarli. Ma ormai intorno al tuo corpo si è formata una vera e propria

giungla, e i tuoi frenetici tentativi di liberarti ti rendono sempre piú debole. Se non trovi subito il ramo principale e lo tagli, avrai ben poche speranze di sopravvivere.
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 17.

68

Chiudi gli occhi e afferri la spada, domandandoti se quando li riaprirai vedrai un lago di sangue. Ma quello che afferri non è acciaio tagliente, bensí la pergamena! “Dopo tutto te la meritavi” commenta il fantasma accennando un sorriso. “Sulla pergamena troverai una lista di simboli, accompagnata dalla spiegazione del loro significato. Ti saranno molto utili durante il tuo viaggio d’esplorazione. Che tu possa essere piú fortunato di noi!”
D’ora in avanti potrai consultare la PERGAMENA raffigurata sul risvolto dell’ultima pagina di

copertina. Cerchia la P nella colonna [icon] della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 37.

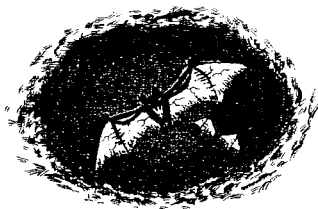
69

Decidi che non vuoi badare alle superstizioni e ti inginocchi accanto agli scheletri, per osservare meglio gli zaini. Su ciascuno di essi è impresso un nome. Deve trattarsi dei nomi dei loro sfortunati possessori. Lo scheletro piú grande sulla sinistra doveva essere un uomo di nome *Kurvor*, quello piú magro al centro doveva chiamarsi *Roland* e quello piú curvo sulla destra era *Dreelon*. Decidi che aprirai uno solo dei tre zaini: adesso che conosci i nomi dei loro possessori, infatti, sei di nuovo assalito dai tuoi timori superstiziosi. Quale dei tre scegli?

Lo zaino di Kurvor? ***Vai all'89.***
Lo zaino di Roland? ***Vai al 5.***
Lo zaino di Dreelon? ***Vai al 45.***

70

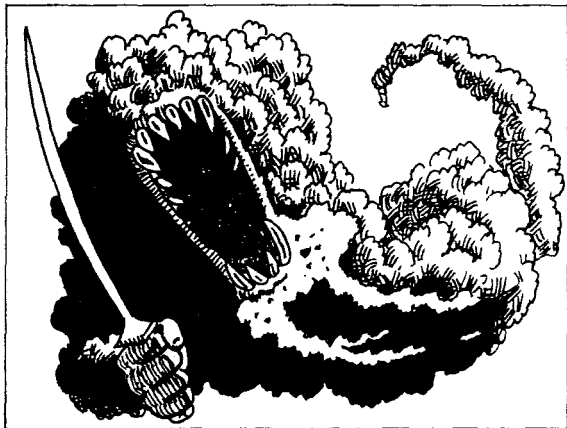
Sei cosí felice di essere riuscito a uccidere il mostro, che lo spingi trionfante giú nella buca. Ma mentre il suo orrendo cadavere precipita sul fondo, d'improvviso un pensiero suscita la tua preoccupazione. Laggiú c'è il diamante. E se il corpo ingombrante del mostro fosse caduto proprio sopra la pietra preziosa? Forse non riuscirai a spostarlo tanto facilmente! Quando raggiungi il fondo, però, osservi con sollievo che il corpo del mostro giace a breve distanza dal diamante. Puoi quindi impossessarti della pietra preziosa, liberandola dalla roccia in cui è incastonata! ***Complimenti! Annota nella colonna della tua scheda punteggio che sei in possesso di questa pietra preziosa. Poi vai al 19.***

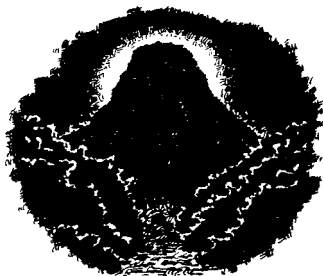
71

Anche se la luce lungo la galleria di sinistra si fa sempre piú fioca, e le ombre sempre piú fitte, la percorri senza disavventure. Non solo non incontri nessuna buca, ma non ti imbatti neppure in nessuna creatura

ostile. Purtroppo però non trovi nemmeno una pietra preziosa che scintilli nell'oscurità. Puoi soltanto sperare di avere piú fortuna nel seguito del tuo viaggio all'interno del vulcano! ***Vai al 47***.

72

"Hai sbagliato, giovane avventuriero" ti dice il fantasma dell'abate. "Ma almeno hai creduto nella nobiltà dei miei intenti. Per questo ti auguro buona fortuna durante il viaggio. Se il tuo cuore è cosí buono, deve esserlo anche il motivo che ti ha spinto qui. Ah, se almeno fosse stato cosí anche per Kurvor, il guerriero al quale avevo chiesto di proteggere Roland e me durante la nostra missione! Ma Kurvor si lasciava convincere soltanto dall'avidità, e pretendeva di dividere con noi tutto ciò che trovavamo. Alla fine, però, l'unica cosa che poté dividere fu la nostra misera fine!" E mentre la sua triste risata echeggia nella grotta, il fantasma scompare. ***Vai al 13***.

Ti sei appena spostato sul sentiero successivo, e già ti chiedi se sia il caso di proseguire direttamente verso quello di destra: infatti la creatura che hai di fronte, avvolta dalle fiamme, sembra essa stessa di fuoco. Ha una sola mano e un solo braccio e brandisce una spada affilatissima, ma la gran parte del suo corpo sembra

fatta di fuoco e di fumo. Il calore emanato da questo spaventoso mostro ti permetterà di avvicinarti in modo da infliggergli il colpo fatale? Ma soprattutto, può esistere un colpo che sia fatale per questa creatura fatta di fumo e vapori infuocati? O in fin dei conti questo mostro è facile da sconfiggere, piú di quanto non sembri dal suo aspetto?

Se desideri affrontare il mostro ***vai al 6.***
Se preferisci evitarlo ***vai al 124.***

74

Mentre percorri la galleria di sinistra, noti all'improvviso qualcosa di lucente che cola dalla roccia davanti a te. Sembrerebbe oro fuso! Ma quando ti avvicini ti accorgi che anche dalla parete opposta cola un liquido giallo e appiccicoso, che a giudicare dall'odore è senza dubbio miele. Devono esserci delle api che abitano all'interno del vulcano e che hanno costruito qui i loro favi. E deve trattarsi di api di notevoli dimensioni, a giudicare dalla quantità di miele che producono! ***Vai al 143***.

75

La creatura cade ai tuoi piedi emettendo uno strano gorgoglío. Tu però non ti fai impressionare, e ti metti subito al lavoro per cercare di liberare il rubino dalla roccia. Una volta che l'hai messo al sicuro nello zaino, ti avvii con nuovo entusiasmo lungo la seconda parte del sentiero. Poco dopo raggiungi l'altro lato della

pericolosa grotta, molto piú ricco di quando vi hai fatto ingresso!
Complimenti! Annota nella colonna 🐉 ***della tua scheda punteggio che sei in possesso di questa pietra preziosa. Poi vai al 53.***

76

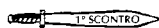
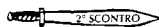
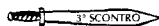
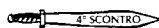
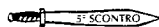
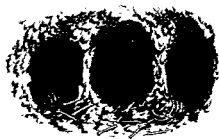
Bevi un lungo sorso dalla pozza sulla tua sinistra, e finalmente ti senti rinfrancato. Poi ti alzi in piedi e ti prepari a proseguire l'esplorazione della galleria. La tua curiosità però non ti permette di lasciare questo posto senza prima aver provato anche l'acqua dell'altra pozza: e subito capisci che non averla bevuta è stata davvero una saggia decisione. Infatti, quando ci immergi un dito e te lo porti alle labbra, assaggiandone appena una piccolissima quantità, ti senti immediatamente girare la testa. Per fortuna il disturbo sparisce nel giro di pochi secondi, ma chissà cosa ti sarebbe successo se ne avessi bevuto un lungo sorso!
Vai al 2.

77

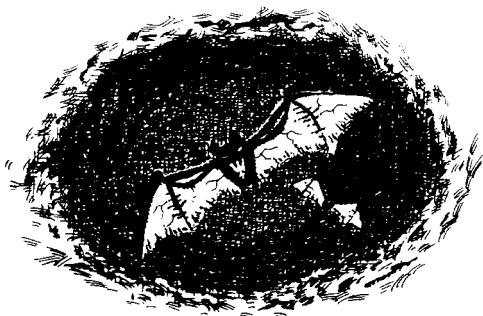
Questo è un mostro con forza 6

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro", poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché riesci a uccidere il mostro o vieni ferito. Se uccidi il mostro, vai al 125. Se vieni ferito, vai all'80.

1° SCONTRO	G1	J3	C4	A5	F3	1° SCONTRO
2° SCONTRO	C1	E4	J1	A2	B3	2° SCONTRO
3° SCONTRO	A3	I5	G2	H4	D1	3° SCONTRO
4° SCONTRO	C2	E3	D2	H1	F5	4° SCONTRO
5° SCONTRO	J4	I3	B4	D5	C3	5° SCONTRO

78

Prendi la rincorsa e salti con tutte le tue forze verso la pianta dai grappoli rossi. Riesci ad aggrapparti, ma il ramo all'improvviso si stacca dal soffitto della

galleria e precipita giú: la tua unica speranza è riuscire a dirigerti verso una delle altre piante rampicanti per aggrapparti a essa. Le sabbie mobili però rendono i tuoi movimenti molto difficoltosi, e ti senti sempre piú debole.
Cancella il primo numero in alto dalla colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 121.

79

Le urla della creatura morente sono cosí forti da mettere in allarme gli altri due mostri che vivono nella grotta. Rapidamente estrai la pietra preziosa dalla roccia, sperando soltanto che la nebbia ti nasconda alla loro vista. Per fortuna il tuo desiderio si realizza, e riesci ad allontanarti non visto lungo la galleria che esce dalla grotta, con la pietra preziosa al sicuro dentro lo zaino. Ormai non corri piú alcun rischio. La

galleria infatti è troppo piccola perché i mostri riescano a entrarci!
Complimenti! Annota nella colonna 🜨 della tua scheda punteggio che sei in possesso di questa pietra preziosa. Poi vai al 93.

80

Riesci a malapena a trascinarti fuori dalla Grotta degli Insetti prima che il mostro ti colpisca ancora. Per fortuna l'orrendo animale decide di non seguirti, cosí puoi avviarti barcollando verso l'altro lato della grotta, nella speranza che gli altri due mostri non escano dalle loro tane. Sarebbe facile per loro approfittare della tua attuale vulnerabilità. Comunque per fortuna i mostri restano al loro posto e riesci a raggiungere la piccola galleria che esce dalla grotta. Una volta in salvo, ti lasci cadere a terra completamente esausto. Riuscirai a rimetterti di nuovo in piedi?
Cancella il primo numero in alto nella colonna 🜨 della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai all'86.

81

Stremato, ma non ancora vinto dagli orrori del vulcano, raggiungi infine un'altra grotta. Troverai anche qui i mostruosi insetti? Forse un tempo quegli esseri immondi vivevano anche in questa grotta, dal momento che il suolo è seminato di cumuli di ossa. A parte questo, comunque, la grotta è vuota: i tuoi passi echeggiano sulle pareti mentre ti avvii verso l'uscita situata sul lato opposto, attraverso la quale potrai allontanarti dalla grotta. L'hai quasi raggiunta, quando ti fermi di colpo. Nell'oscurità noti tre figure indistinte... ***Vai al 59***.

82

A circa cinquanta metri dalla scritta in codice senti all'improvviso una potente forza che ti trascina verso la parete opposta della galleria. Anzi no, non sta attirando te, bensí la spada che porti al tuo fianco. Deve trattarsi di un campo magnetico, molto potente a dire il vero, perché ti trascina con l'impeto di un tornado. Riesci a resistere a stento, afferrando la spada con entrambe le mani e cercando di aderire alla parete di sinistra: e a poco a poco esci dal raggio d'azione del campo magnetico. ***Vai al 150***.

83

Lungo la galleria c'è una grande fossa, ma per fortuna è piena d'acqua: quindi potrai tuffarti per raggiungere a nuoto il lato opposto. Mentre ti tuffi, però, l'acqua scompare di colpo, come risucchiata da una forza misteriosa! Precipiti per una decina di metri e svieni quando atterri sul fondo roccioso. Mentre a poco a poco riprendi coscienza, i tuoi occhi annebbiati vedono che le pareti della fossa sono perfettamente verticali, e che è impossibile scalarle. Devi sperare che tra un po' l'acqua esca di nuovo dal foro in cui è scomparsa, altrimenti sei destinato a restare qui per sempre!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 57.

84

Ti avvicini al mostro che, pur avendo l'aspetto meno feroce dei tre, sembra senza dubbio il piú infido. Ha

la testa in parte simile a quella di un toro e in parte simile a quella di un lupo, ma le caratteristiche del lupo sono predominanti nei sinistri occhi gialli. Il mostro cerca di arrampicarsi verso di te, ma per

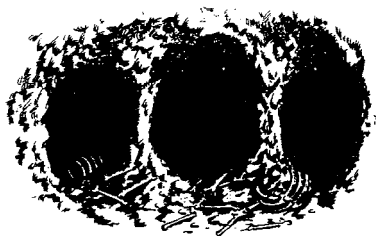
qualche motivo non ci riesce; e lo stesso vale per le altre due orribili creature. È come se fossero attaccati alle rocce su cui si trovano. Quindi potresti evitare questo nemico, e risparmiare le tue forze per proseguire il viaggio all'interno del vulcano. Devi ricordare però che lo scopo della tua avventura è quello di procurarti il maggior numero possibile di pietre preziose...

Se desideri affrontare il mostro — ***vai al 116.***
Se preferisci evitarlo — ***vai al 19.***

85

Hai appena pronunciato la risposta, quando le piccole creature cominciano ad avvicinarsi e ti circondano. Avvertendo il pericolo allunghi la mano verso la spada, ma le creature ti sono ormai tanto vicine che non riesci a impugnarla: continuano a stringersi intorno a te con una forza strabiliante, tanto che non riesci piú neppure a respirare. È chiaro che non si staccheranno da te se non quando penseranno che sei morto. La tua unica speranza è proprio questa: devi fingerti morto! O forse lo sei già?

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 57.

86

Poco dopo, la galleria che esce dalla Grotta degli Insetti si divide in tre diramazioni molto piú piccole. Ti fermi un attimo a riposare prima di decidere quale seguirai. La scelta sarebbe facile se una delle tre gal-

lerie fosse un po' meno buia delle altre, ma la fioca luce rossa mantiene la stessa intensità in tutte e tre le diramazioni. Devi solo cercare di indovinare quale strada presenta il minor numero di pericoli.

Se scegli la galleria di sinistra ***vai al 154.***
Se scegli la galleria centrale ***vai al 114.***
Se scegli la galleria di destra ***vai al 52.***

87

Lo spaventoso rettile si accascia tra terribili lamenti e precipita dalla roccia nella palude sottostante. I suoi lamenti si trasformano in gorgoglíi che ben presto si fanno sempre piú deboli, mentre le bolle sulla superficie melmosa diventano sempre piú piccole. Quando sei sicuro che nulla piú si muova, rivolgi l'attenzione al bellissimo diamante. Lo riponi al sicuro nello zaino, scendi dal masso, e riprendi a guadare la palude in direzione dell'uscita.
Complimenti! Annota nella colonna della tua scheda punteggio che sei in possesso di questa pietra preziosa. Poi vai al 44.

88

Mentre dirigi la zattera verso l'isolotto, ti fai un'idea piú precisa del suo abitante... e cominci a dubitare di

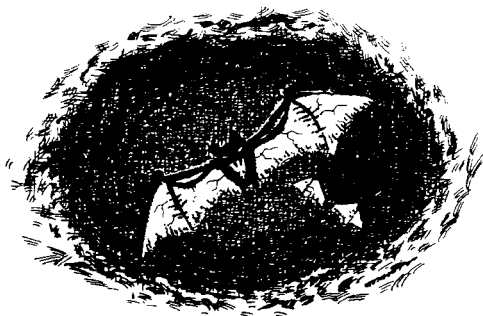
volere davvero tentare di impossessarti di quel diamante! Il mostro spalanca la sua enorme bocca in un ringhio spaventoso, ma per fortuna sembra che non sappia nuotare. Infatti ogni tanto si avvicina all'acqua, ringhiando verso di te, ma poi indietreggia subito con aria timorosa. Stando cosí le cose, ti chiedi come questo mostro riesca a procurarsi il cibo. Forse afferrando al volo i grandi pipistrelli che hai visto

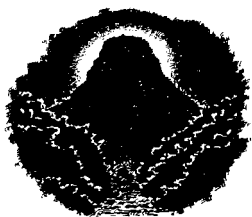
svolazzare nelle grotte e nelle gallerie. Vuoi rischiare di arricchire il suo pasto di oggi, o preferisci remare verso l'isolotto situato al centro? Infatti ti sei accorto che anche sull'altro isolotto c'è uno splendido diamante incastonato nella roccia.

Se desideri affrontare il mostro ***vai al 14.***
Se preferisci evitarlo ***vai al 132.***

89

Lentamente allontani le dita scheletriche di Kurvor dallo zaino, rabbrividendo a quel gelido contatto. Poi afferri lo zaino e lo capovolgi per rovesciarne a terra il contenuto, ma resti deluso quando vedi che dentro non c'è neanche una pietra preziosa. Tutto ciò che ne esce è una vecchia pergamena stropicciata. Quando la apri però, ti rendi conto che si tratta di una scoperta fortunata forse al pari di una pietra preziosa. Si tratta infatti di una mappa dell'interno del vulcano, che indica tutte le gallerie e le grotte. Ti sarà senz'altro molto utile nel corso del tuo viaggio! ***Da questo momento puoi consultare la MAPPA raffigurata sul risvolto della prima pagina di copertina. Cerchia la M nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto.*** ***Poi vai al 141.***

90

“Comprare cibo per i poveri non era il mio fine” ti confessa in tono grave l’abate. “Tuttavia si trattava di una causa altrettanto nobile. Sono venuto qui perché...” ma la sua voce, già flebile, si fa ancora piú fioca, e la sua figura indistinta è sempre piú rarefatta. Nel giro di pochi istanti l’abate è scomparso, e tu resti a chiederti se quella figura era davvero lí davanti a te, o se era soltanto il frutto della tua immaginazione! *Vai al 13*.

91

Per fortuna la buca non è molto profonda. Perdi i sensi, ma rinvieni poco dopo senza altre conseguenze. Purtroppo però ti accorgi che la buca è piena di serpenti velenosi, che ora si stanno avvicinando sibilando con aria minacciosa. Forse con un po’ di fortuna riuscirai a scalare le pareti della fossa prima che ti raggiungano!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 2.

92

Disperato, volti le spalle alla frana per riprendere l'unica via che ti resta. Ricordi che il fantasma dell'abate ti ha detto che il suo gruppo si è introdotto nel vulcano attraverso un'entrata situata dall'altra parte. Puoi soltanto sperare di trovarla! Ma dopo un po' che cammini le tue speranze diminuiscono. La galleria infatti adesso si biforca: una delle due diramazioni potrebbe condurti verso l'uscita, ma chissà dove conduce l'altra? Forse si addentra ancora di piú all'interno del vulcano. Ti trovi di fronte a una scelta molto difficile.

Se scegli la galleria di sinistra vai al 18.
Se scegli la galleria di destra vai al 151.

93

Ti avventuri lungo la piccola galleria che si allontana dalla Grotta delle Nebbie. Ti consola sapere che, secondo le parole dell'abate, la prossima grotta che raggiungerai sarà anche l'ultima! Ma sembra che le

difficoltà non siano ancora finite. La galleria infatti diventa sempre piú ampia e infine si divide in due. Eccoti di fronte a un'altra decisione da prendere, che potrebbe significare per te la vita o la morte!

Se scegli la galleria di sinistra ***vai al** 7.*
Se scegli la galleria di destra ***vai al** 129.*

94

Se una delle due pozze è velenosa deve trattarsi dell'altra, perché dopo aver assaggiato l'acqua di quella di destra la trovi fresca e dissetante, e ne bevi un lungo sorso senza alcun effetto nocivo. Ma appena ti rialzi in piedi, le gambe cominciano a tremarti. Pochi istanti piú tardi cadi a terra paralizzato, e hai l'impressione che il soffitto della galleria giri sopra di te senza mai fermarsi. Poi il soffitto rallenta a poco a poco, mentre ti chiedi se l'effetto del veleno stia svanendo o se si stia avvicinando la tua fine!

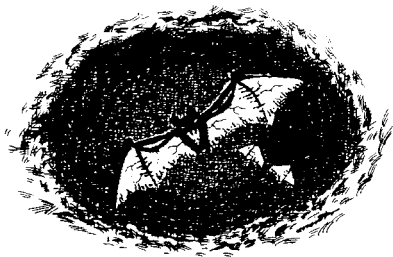
***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al** 2.*

95

Non ti sbagliavi pensando che ci fosse un mostro anche nella terza grotta: però non sapresti davvero dire se sia piú o meno terribile dell'altro! Sembra un incrocio tra una formica e un ragno di dimensioni gigantesche, però è leggermente piú piccolo degli

altri due mutanti anche se ha l'aria di essere piú sciolto nei movimenti: le due zampe anteriori sono simili a braccia umane molto muscolose. Forse dovresti concentrare la tua attenzione solo sul rubino che si trova in fondo alla grotta sorvegliata da questo mostro: scintilla di una luce cosí intensa e fiammeggiante che è difficile resistere a questa tentazione.

Se desideri affrontare il mostro ***vai al 77.***

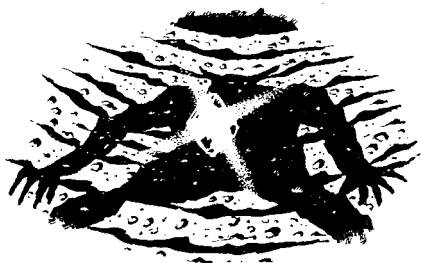
Se preferisci evitarlo ***vai all'86.***

96

Aspetti che la creatura smetta di dimenarsi, in modo da essere sicuro che sia davvero morta, e poi in fretta ti impadronisci della pietra preziosa. La metti al sicuro nello zaino e poi ricominci a remare in direzione dell'altra sponda del lago. Avresti anche potuto dirigerti verso gli altri isolotti per cercare di impossessarti delle altre pietre preziose, ma ti conviene riposarti da queste ultime fatiche e recuperare le forze in previsione di altri incontri pericolosi.

Complimenti! Annota nella colonna ♣ della tua scheda punteggio che sei in possesso di questa pietra preziosa. Poi vai al 56.

97

Mentre ti incammini dietro di lui, il fantasma del guerriero non parla e procede rapidamente lungo la galleria buia. Sei stanco per il lungo viaggio, e fatichi a stare al passo con lui. E quando la galleria si divide

in tre diramazioni, ti accorgi appena in tempo che si è diretto verso sinistra. La galleria ha il pavimento completamente cosparso di teschi, e si divide infine a sua volta in tre diramazioni. Stavolta il fantasma si ferma ad aspettare che tu lo raggiunga, e poi di colpo si volta verso di te. Sul suo volto c'è uno sguardo sinistro. *Vai al 24.*

98

Le frecce delle piccole creature non sono molto efficaci, e le ferite che provocano non sono niente di piú che piccole punture; quindi le allontani con un semplice gesto della mano. Ma hai percorso soltanto una breve distanza, quando cominci a sentirti molto debole. Le frecce dovevano essere avvelenate! Puoi soltanto sperare che non si trattasse di un veleno mortale per un essere delle tue dimensioni.

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 57.

99

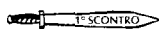
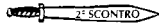
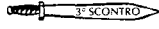
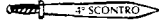
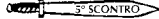
Con un balzo riesci ad aggrapparti alla pianta dai grappoli bianchi, ma le tue mani non sono in grado di mantenere la presa. Il rampicante è ricoperto da un liquido viscido, cosí precipiti nelle sabbie mobili. Tenti disperatamente di nuotare verso l'altra sponda, ma le sabbie ti ostacolano il movimento, e ti senti sempre piú debole. Riuscirai a trascinarti fino all'altra sponda prima che le sabbie ti risucchino al loro interno?

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 121.

100

Hai percorso qualche passo all'interno della galleria, quando metti il piede in una tagliola! Il ferro non ti taglia la carne, ma ti stringe il polpaccio impedendo-

ti di muoverti. Tenti disperatamente di riaprire la morsa di ferro, ma ben presto ti senti le braccia stanche per lo sforzo. Decidi di riposarti un attimo prima di riprovare: avrai bisogno di tutta la tua energia per tirarti fuori da questo impiccio!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai all'81.

101

Fa molto caldo su questo sentiero che si snoda in mezzo ai due fiumi di lava. La materia ardente si muove intorno a te assumendo varie tonalità di colori, dal rosso intenso all'arancio, e talvolta perfino un bianco luccicante. A parte il problema del calore, però, il passaggio in mezzo ai due fiumi di lava si rivela tranquillo e sicuro. Per tutto il percorso essi proseguono paralleli, senza avvicinarsi mai. Poi di colpo scompaiono nel sottosuolo. *Vai all'81.*

102

Questo è un mostro con forza 6

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro". Poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non riuscirai a uccidere il mostro o verrai ferito. Se uccidi il mostro, vai al 125. Se vieni ferito, vai all'80.

1° SCONTRO	J1	A1	C3	H2	G5	1° SCONTRO
2° SCONTRO	D1	E4	B3	J1	E3	2° SCONTRO
3° SCONTRO	J3	A3	B5	D5	G2	3° SCONTRO
4° SCONTRO	C2	H4	A4	F3	B1	4° SCONTRO
5° SCONTRO	A2	G3	J2	E5	D3	5° SCONTRO

103

Nonostante le tremende difficoltà che hai dovuto affrontare fin qui durante il tuo viaggio all'interno del vulcano, sei finalmente quasi al termine di questa complicata rete di gallerie e di grotte. Stai entrando infatti nella Grotta delle Nebbie, di cui l'abate ti aveva parlato! Mentre scruti il luogo attraverso la nebbia, noti all'interno della grotta tre figure indistinte. Non può trattarsi di nuovo degli stessi fanta-

smi! Infatti dopo un attimo ti accorgi che le tre figure sono molto piú grandi dei fantasmi. Sono tre mostri, ognuno a guardia di una diversa parte della

grotta. Lentamente ti muovi in direzione del piú vicino, e a poco a poco la sua figura si fa piú nitida. Ma insieme al mostro noti anche la presenza di un bellissimo smeraldo scintillante!

Se desideri affrontare il mostro ***vai al 64.***
Se preferisci evitarlo ***vai al 40.***

104

È chiaro che la tua risposta è sbagliata, perché immediatamente le creature si rifugiano strillando nella fessura della parete dalla quale erano uscite. E tu che ti eri spaventato per le loro minacce!

Pensi sorridendo del loro comportamento: in fondo ti dispiace un po' per loro. Non dev'essere facile difendersi, per delle creature cosí piccole. All'improvviso però una raffica di minuscole frecce esce dalla fessura diretta verso di te. ***Vai al 98.***

105

Riesci a risalire sulla zattera e a spingerla lontano dall'isolotto, prima che il mostro possa raggiungerti e finirti. Mentre la zattera va alla deriva sul lago, tu giaci inerte, dolorante per le numerose ferite, e ti chiedi se gli altri due mostri sarebbero stati meno feroci di questo. Ad ogni modo la cosa non ha piú importanza, visto che non saresti davvero in grado di affrontare un secondo combattimento! Puoi soltanto sperare di recuperare almeno un po' delle tue forze mentre la zattera si muove verso l'altra sponda del lago. Altrimenti non sarai in grado di affrontare i pericoli che sicuramente ti aspettano ancora all'interno del vulcano.

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 56.

106

Ti avvicini all'albero di sinistra e gli strappi uno dei rami biforcuti. "Quando il ramo comincerà a vibrare, vorrà dire che avrai trovato l'acqua" ti dice il vecchio. "A patto che tu abbia preso il ramo dell'albero giusto, naturalmente!" Saluti il vecchio eremita e ti avvii pieno di speranze.
Sei ormai piuttosto lontano dalla sua grotta, e il ramo è ancora completamente fermo fra le tue dita. Non potrai procedere ancora a lungo con questo calore terribile, e morirai di sete! All'improvviso però, mentre ti avvicini a un cumulo di sassi, il ramo comincia a vibrare: e sotto i sassi scopri una fonte di acqua freschissima! ***Vai al 17***.

107

Come ti piacerebbe poter ridere in faccia a Kurvor! A quanto pare hai scelto proprio la galleria priva di buche.

Ma ti sei rallegrato troppo presto: infatti, uscendo da una delle tante curve della galleria, ti trovi davanti una profonda buca. Si tratta di una fossa contenente del fango caldo, che si muove lentamente formando delle grosse bolle in superficie, e che occupa tutta l'ampiezza del passaggio. Il solo modo per proseguire è arrampicarsi sulle pareti della galleria.
Cominci subito la scalata, muovendoti con cautela da un appiglio all'altro, ma il calore che si alza dal fango ti rende molto debole e stanco.
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 103.

108

Dopo aver percorso circa duecento metri all'interno della galleria ti succede proprio ciò che temevi. Improvvisamente ti manca il terreno sotto i piedi e cadi in una buca! Per fortuna riesci ad aggrapparti con le mani al bordo prima di precipitare. Sembra che si tratti di una buca senza fondo, e senti una forte corrente d'aria che cerca di risucchiarti all'interno. Ti aggrappi alla roccia con tutte le tue forze, ma ben presto ti senti stanco e hai tutti i muscoli doloranti. Forse con un po' di fortuna riuscirai a sollevarti fuori dalla buca evitando di essere risucchiato verso il fondo.
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 2.

109

Che razza di mostruosa creatura è questa? ti chiedi con orrore, guardando giú verso un'altra serie di scalini. Dieci metri piú in basso c'è un essere per metà uomo e per metà serpente. Sembra che stia ridendo,

e ciò lo rende ai tuoi occhi ancora piú sinistro. Infatti la sua scimitarra luccicante non è certo un motivo di allegria, e neppure tutti quegli artigli minacciosi che spuntano in gran numero da ogni curva del suo corpo di serpente!

Se desideri affrontare il mostro *vai al 128.*
Se preferisci evitarlo *vai all'84.*

110

Giaci a terra esausto, mentre il crudele mostro si prepara a colpirti ancora una volta. Poi però sembra cambiare idea: forse ha in mente per te una fine ancor piú crudele. La terribile creatura infatti si rivolge verso le fiamme che circondano la roccia, ma prima che abbia il tempo di spingerti in quell'inferno riesci a trascinarti piú avanti lungo il sentiero di ciottoli. Per un istante il mostro sembra volerti seguire, ma poi decide di non abbandonare il tesoro che deve custodire. Beh, almeno adesso hai raggiunto l'altro lato della grotta. Ma quanto ancora potrai andare avanti ferito e dolorante come sei?

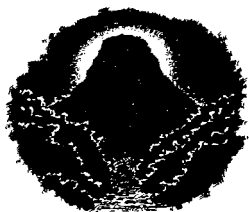
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 53.

111

Ti volti, e vedi che la voce appartiene a una figura eterea che indossa un saio. "Sono l'abate Dreelon" ti spiega il fantasma scandendo lentamente le parole. "Molti anni fa anch'io mi misi in viaggio per esplorare il vulcano e trovare i suoi tesori. Con me c'erano due compagni: Roland, un giovane studioso, e Kurvor, un guerriero e avventuriero come te. Entrammo dal lato opposto del vulcano e lo attraversammo giungendo fino al centro, per poi proseguire fino al punto da cui tu sei entrato. Ma non siamo mai piú usciti alla luce del sole. Come tu stesso hai potu-

to vedere, la morte ci colse tutti e tre a pochi metri dall'uscita. Le mostruosità di cui fummo testimoni durante il viaggio ebbero alla fine la meglio su di noi!"
Vai al 153.

112

La galleria procede verso il centro del vulcano, mentre le rocce proiettano sulle pareti ombre scure e rossastre. Il suolo è umido e il soffitto gocciola. Poi la galleria si apre in un'ampia grotta piena di echi, dove ogni tuo passo, anche il piú leggero, si amplifica in modo straordinario. ***Vai al 25.***

113

Procedi tastando le pareti, perché la luce si affievolisce sempre piú. Poi all'improvviso succede proprio ciò che temevi: cadi dentro una buca! Cominci a precipitare a gran velocità, e sei convinto che ormai sia arrivata la tua fine. Ma ad un certo punto la tua caduta viene fermata da quella che ti sembra una gi-

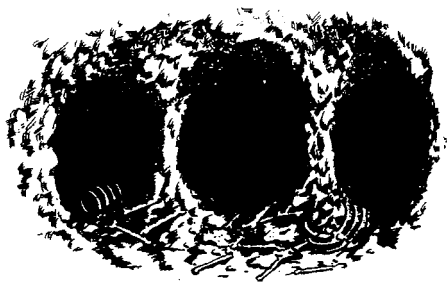
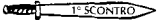
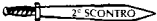
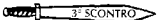
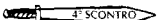
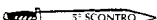
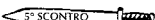
gantesca ragnatela. Immaginando che il creatore della ragnatela sia un ragno altrettanto gigantesco, e temendo che si aggiri da queste parti, cominci ad arrampicarti per uscire dalla buca. La scalata però è molto lunga e difficile, e quando finalmente arrivi in cima sei del tutto esausto.

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. ***Poi vai al 47.***

114

Questa galleria era molto stretta all'inizio, ma proseguendo diventa sempre piú ampia. Ad un certo punto vedi due fiumi di lava, i quali emergono dal sottosuolo dividendo il sentiero in tre e poi procedono con andamento parallelo. Hanno un'ampiezza di circa tre metri ciascuno, ed è impossibile attraversarli. Dovrai quindi seguire uno dei tre sentieri.

Vai al 130.

115

Mangi una grande quantità del miele anche se ha un sapore nauseante, sperando che almeno ti procuri qualche beneficio. Hai appena terminato di leccarti le dita appiccicose, quando senti alle tue spalle un ronzio. Le api stanno ritornando all'alveare, e cosí hai modo di notare che le tue supposizioni sulla loro taglia erano giuste! Si tratta di api gigantesche! Mentre ti circondano minacciandoti con i grossi pungiglioni, tenti di allontanarle con l'aiuto della tua spada: ma la lama le oltrepassa senza toccarle! Queste api sono esseri incorporei, frutto della tua fantasia. A quanto pare il miele ha avuto uno strano effetto sulla tua mente. Cadi a terra sfinito, sperando che si tratti di un effetto temporaneo.

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 2.

116

Questo è un mostro con forza 1

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro". Poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua

a combattere in questo modo finché non riuscirai a uccidere il mostro o verrai ferito. Se uccidi il mostro, vai al 70. Se vieni ferito, vai al 142.

1° SCONTRO	A3	E4	H2	C5	F2	1° SCONTRO
2° SCONTRO	D2	B4	A5	I4	J1	2° SCONTRO
3° SCONTRO	A4	F3	D3	E1	G2	3° SCONTRO
4° SCONTRO	I2	D1	C4	B5	H5	4° SCONTRO
5° SCONTRO	I1	D4	H3	J5	E3	5° SCONTRO

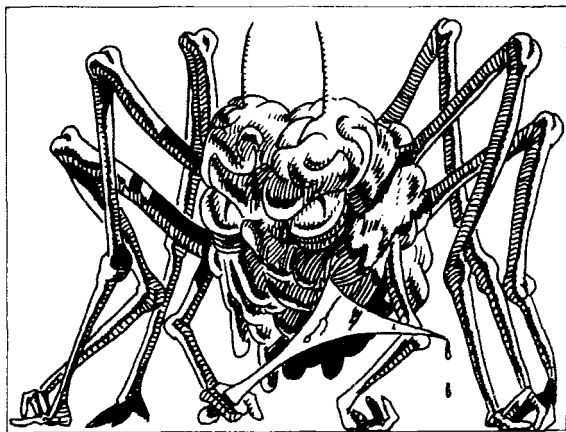
117

"Hai indovinato" ti dice l'abate. "Sono venuto a cercare il tesoro del vulcano per costruire una nuova abbazia. Questo fu il motivo per cui organizzai la piccola spedizione. Ma prima di darti il mio *Libro dei Simboli* ho bisogno di un'ulteriore dimostrazione della tua intelligenza. Io volevo costruire una nuova abbazia perché quella vecchia era andata tragicamente distrutta. Dimmi come successe: fu distrutta da una tempesta o da un incendio?"

Se ritieni che si sia trattato di una tempesta	***vai al 50.***
Se ritieni che si sia trattato di un incendio	***vai al 146.***

118

Nella grotta c'è un gigantesco insetto; o meglio, la parola *insetto* è quella che si avvicina di piú alla defi-

nizione dei questa “cosa”, ma in realtà questo mostro con sei gambe di ragno, due antenne, e un corpo dall’aspetto rivoltante non ha molto in comune con

quello di un insetto: è piú simile a un cervello umano! I suoi occhi sporgenti ti fissano con aria provocatoria, quasi invitandoti a entrare nella sua tana. Accetti la sfida... o preferisci dirigerti in tutta fretta verso la seconda cavità situata su questo lato della grotta?

Se desideri affrontare il mostro vai al 102.
Se preferisci evitarlo vai al 65.

119

La scalata verso la cima del gigantesco masso è piuttosto difficile, dal momento che la sua superficie li-

scia offre ben pochi appigli. Ma una volta raggiunta la cima vedi che la superficie è quasi piatta, e la attraversi con facilità.
Ti preoccupi invece quando la roccia comincia a muoversi leggermente, avvicinandosi a una delle pareti della galleria: tuttavia ti saresti preoccupato molto di piú, se ti fossi trovato a passare a fianco della roccia! È stata una fortuna che tu abbia deciso di scalarla! ***Vai al 103***.

120

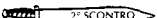
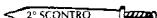
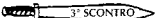
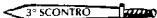
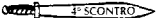
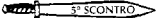
"Hai dimostrato una certa intelligenza" commenta il fantasma dello studioso, vedendo che ti sei avvicinato agli oggetti ma che subito dopo sei indietreggiato.
"Non avendo scelto nessuno dei pericoli sei sicuro che la tua forza non verrà indebolita. Tuttavia questa scelta non ti garantisce maggiori probabilità di portare a termine la tua avventura. Senza l'aiuto della mia pergamena, infatti, la tua missione potrebbe risultare piuttosto difficile!" ***Vai al 37***.

121

Non ti sei allontanato molto dalla pozza, quando noti altri simboli sulla parete della galleria. Devono essere una traccia lasciata dallo studioso, perché si tratta di un codice segreto: 𝔵𝔵𝔶𝔵𝔶𝔶𝔵. Forse tramite questo messaggio in codice l'uomo voleva ricordare a se stesso, o a chiunque fosse passato di qua dopo di lui, che lungo la galleria si nasconde un pericolo e che, di conseguenza, un lato della galleria sarà piú sicuro dell'altro.

Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire su quale lato della galleria puoi camminare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli il lato sinistro vai all'82.
Se scegli il lato destro vai al 22.

122

Questo è un mostro con forza 5

Comincia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro". Poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura in-

dica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non riuscirai a uccidere il mostro o verrai ferito. Se uccidi il mostro, vai all'87. Se vieni ferito, vai al 131.

1° SCONTRO	F2	I4	G1	D2	A5	1° SCONTRO
2° SCONTRO	F5	J2	C4	H2	D1	2° SCONTRO
3° SCONTRO	H4	A1	B3	I5	A3	3° SCONTRO
4° SCONTRO	B2	J3	E1	G5	B4	4° SCONTRO
5° SCONTRO	D4	B1	E3	F4	D3	5° SCONTRO

123

"Sei stato saggio a scegliere me" ti dice lo studioso in tono arrogante mentre comincia a guidarti lungo la galleria. "La mia abilità è doppia rispetto a quella dell'abate, e sono centinaia di volte piú intelligente di quello stupido guerriero. Io ti indicherò la via piú sicura per raggiungere la prossima grotta!" Ma dopo averti condotto fino al punto in cui la galleria si divide in tre, e averti accompagnato per un centinaio di metri all'interno della galleria centrale, lo studioso si ferma di colpo e ti annuncia che ora ti lascerà da solo! ***Vai al 160.***

124

Quando vedi la creatura che si trova sulla destra, e che ha un aspetto decisamente piú "solido", capisci che in fondo non hai molti motivi per sentirti sollevato. È senz'altro piú facile giudicare con chi hai a che fare, ma appena lo distingui meglio non puoi fare

a meno di sobbalzare per lo spavento. Assomiglia a una grossa scimmia, ma gli occhi ricordano piuttosto quelli di un pesce. La cosa piú spaventosa però è la lingua, che di tanto in tanto guizza fuori dai denti appuntiti. Mentre osservi questi orribili particolari, ti senti lo stomaco stretto in una morsa di paura, e ti chiedi se non sia il caso di ritornare verso uno degli altri due mostri.

Se decidi di affrontare il mostro **vai al 46.**
Se ritorni dal primo mostro **vai al 135.**
Se ritorni dal secondo mostro **vai al 6.**

125

Il disgustoso animale agita ancora un po' i suoi numerosi arti e poi muore. Continui comunque a tenerlo d'occhio, mentre estrai il rubino dal pavimento della caverna con l'aiuto della tua spada. Appena la pietra preziosa è al sicuro dentro lo zaino, ti avvii in fretta verso l'altro lato della grotta e imbocchi una piccola galleria. Anche se in questa grotta ci sono ancora due bellissime pietre preziose, al momento non hai la forza sufficiente per affrontare un secondo pericoloso combattimento.

Complimenti! Annota nella colonna della tua scheda punteggio che sei in possesso di questa pietra preziosa. Poi vai all'86.

126

Ad un certo punto, mentre avanzi lungo la galleria, vedi una grande fossa entro la quale si muovono delle acque turbolente che formano un gorgo. La fossa occupa tutta l'ampiezza della galleria e non ti resta che provare a saltare sul lato opposto. Purtroppo cadi troppo vicino al bordo e scivoli nell'acqua. La corrente ti trascina immediatamente al centro del gorgo, e tutti i tuoi sforzi per cercare di raggiungere il bordo e sollevarti fuori dell'acqua hanno l'unico risultato di renderti sempre piú debole. Devi sperare

di trovare la forza necessaria per compiere un ultimo tentativo...
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai all'81.

127

Stai per chinarti a bere, quando noti che sulla roccia è impresso un simbolo yil quale potrebbe indicare che una delle due pozze d'acqua è velenosa! La cosa piú prudente sarebbe non bere affatto; e infatti in circostanze normali ti comporteresti cosí, ma adesso hai talmente tanta sete che decidi di lasciare da parte la prudenza. Certo, se tu fossi in grado di interpretare questo simbolo la tua scelta sarebbe piú facile...
Se hai cerchiato la L nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il LIBRO per scoprire quale delle due pozze è avvelenata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli la pozza di sinistra vai al 76.
Se scegli la pozza di destra vai al 94.

128

Questo è un mostro con forza 5

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro". Poi cercalo nella SCHEDA

DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non riesci a uccidere il mostro o vieni ferito. Se uccidi il mostro, vai al 70. Se vieni ferito, vai al 142.

1° SCONTRO	D2	I4	A5	E1	D5	1° SCONTRO
2° SCONTRO	J1	D4	A3	B5	D1	2° SCONTRO
3° SCONTRO	J3	E5	F5	B2	G2	3° SCONTRO
4° SCONTRO	F2	C5	B3	H5	A4	4° SCONTRO
5° SCONTRO	J4	H3	I5	G1	A2	5° SCONTRO

129

Hai percorso soltanto pochi passi all'interno di questa galleria, quando ti imbatti in quanto di piú strano tu abbia visto finora all'interno del vulcano. Si tratta di una decina di minuscoli uomini, alti fino alle tue ginocchia, e con la testa a forma di cono. Stanno uscendo di corsa da una fessura buia sulla parete della galleria. "Fermo!" ti intima il loro capo, allungando la piccola mano verso di te. "Qual è lo scopo della tua visita all'interno del vulcano? Sei venuto per catturare noi Volkies, vero? Per portarci nei vostri circhi?" *Vai al 27.*

130

Sai benissimo che un sentiero potrebbe essere piú pericoloso dell'altro, e non riesci a decidere in quale direzione avviarti. Scegli il sentiero sulla sinistra dei fiumi di lava, quello sulla destra o quello che sta in mezzo? A un certo punto ti accorgi che qualcuno ha scritto con il gesso una serie di simboli sulla parete della galleria: 𝔵𝔶𝔵𝔶𝔶𝔵𝔵. Forse questa scritta è la risposta alle tue domande?

Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire quale sentiero ti conviene seguire. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

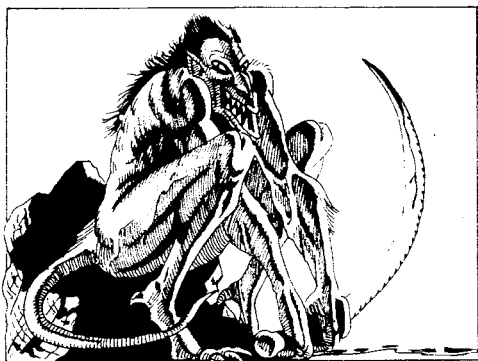
Se scegli il sentiero di sinistra vai al 66.
Se scegli il sentiero di centro vai al 101.
Se scegli il sentiero di destra vai al 54.

131

Mentre indietreggi per sfuggire agli artigli del mostro, scivoli dal masso e precipiti nella palude sottostante. Meglio cosí, del resto, perché il prossimo colpo del mostro poteva essere fatale per te. Le tue ferite però sono gravi, e la caduta non ti è stata certo d'aiuto. Riuscirai a trascinarti fino al limitare della palude, o la tua avventura terminerà in queste putride acque?

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 44.

132

La creatura che si trova sull'isolotto situato al centro ti rivolge un sorriso sinistro. Non sembra un nemico particolarmente forte, ma il suo ghigno ti ricorda quello di una iena! Inoltre non riesci a distogliere gli occhi dall'arma che questo mostro impugna: si tratta di una spada ricurva che ha l'aria di essere molto pericolosa, e che a quanto pare è stata utilizzata di

recente perché dalla sua lama cola ancora del sangue! Probabilmente il sangue di un pipistrello, cerchi di convincerti, ma ti chiedi se non sarebbe meglio remare verso il terzo isolotto se non vuoi rischiare di aggiungere altro sangue a quello che già cola dalla spada. Sebbene tu non riesca ancora a vederla, ci sarà senz'altro una pietra preziosa anche sull'ultimo isolotto!

Se desideri affrontare il mostro **vai al 39.**
Se preferisci evitarlo **vai al 16.**

133

A quale pianta vuoi tentare di aggrapparti? Quella con i grappoli rossi, quella con i grappoli verdi o quella con i grappoli bianchi? Hai appena deciso per quella con i grappoli verdi, quando noti che sulla parete della galleria ci sono due simboli: ✻ e ✳. Deve averli scritti l'abate per ricordarsi che due delle tre piante rampicanti erano meno robuste della terza. Adesso la scelta è ancora piú difficile...

Se hai cerchiato la L nella colonna della tua scheda punteggio puoi consultare il LIBRO per scoprire quali sono le due piante da evitare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli la pianta con i grappoli rossi — ***vai al 78.***
Se scegli la pianta con i grappoli verdi — ***vai al 30.***
Se scegli la pianta con i grappoli bianchi — ***vai al 99.***

134

Lanci il gancio verso la cima, ma quando tiri per controllare il gancio ricade giú e per poco non ti colpisce alla testa. Ma non sei altrettanto fortunato

con un frammento di roccia che il gancio ha trasportato con sé, e che ti colpisce con violenza. Un po' stordito, ti sposti sul lato destro e tenti un altro lancio. Per fortuna hai ancora forza sufficiente per gettare il gancio fino in cima, ma avrai la forza per arrampicarti fin lassú?

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 149.

135

Questo è un mostro con forza 4

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro". Poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non riesci a uccidere il mostro o vieni ferito. Se uccidi il mostro, vai al 75. Se vieni ferito, vai al 110.

1° SCONTRO	B5	I3	A4	H1	C4	1° SCONTRO
2° SCONTRO	A2	J3	D1	F5	F3	2° SCONTRO
3° SCONTRO	C1	H4	A5	B3	G4	3° SCONTRO
4° SCONTRO	A3	J5	F2	C2	G5	4° SCONTRO
5° SCONTRO	B1	H3	D5	E3	B4	5° SCONTRO

136

Ti avvii lentamente all'interno della galleria di sinistra, aspettandoti ad ogni istante di cadere in una buca senza fondo! Ma a quanto pare le tue paure sono ingiustificate, perché riesci a proseguire per un lungo tratto senza incidenti. Allora cominci a muoverti un po' piú in fretta, e con meno cautela, ma questo si rivela un grosso errore. Infatti all'improvviso davanti a te si apre davvero una buca, e non te ne accorgi se non quando è troppo tardi! Cominci a precipitare verso il fondo senza sapere la fine che ti aspetta.

Vai al 91.

137

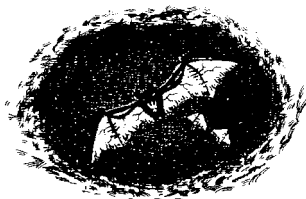
Il malvagio Kurvor adesso si volta verso di te con un ghigno sprezzante. Ad un tratto, come dal nulla, nelle sue mani compaiono tre spade che il guerriero lascia cadere ai tuoi piedi. "Ecco, prendine una, giovane avventuriero!" ti ordina. "La rossa, la verde o la bianca. Ma mi sei simpatico, e voglio aiutarti!" Kurvor ti indica due simboli, ✯ e ✻, sulla parete della galleria. Forse i due simboli indicano quali delle tre spade sono da evitare.

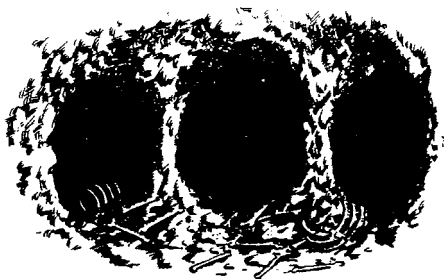
Se hai cerchiato la L nella colonna 📖 puoi consultare il LIBRO per scoprire quali due spade sono da evitare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli la spada rossa — vai al 41.
Se scegli la spada verde — vai al 26.
Se scegli la spada bianca — vai al 63.

138

L'abate ti guida in silenzio lungo la galleria, e quando questa si divide in tre diramazioni il tuo accompagnatore si avvia verso destra. Avete percorso una notevole distanza all'interno della galleria buia, quando all'improvviso senti un ruggito alle tue spalle. Ti volti di scatto e vedi il fantasma del guerriero Kurvor. Vi ha seguiti di nascosto e, quel che è peggio, ha sguainato la spada!
"Ah, ho sempre saputo che non ci si poteva fidare di te, Kurvor!" dichiara l'abate in tono tranquillo. "Sospettavo che tu avessi in mente di uccidere Roland e me, nel caso che il nostro gruppo fosse riuscito a portare a termine la spedizione. Ma hai intenzione di farlo anche adesso? Che senso ha uccidere un fantasma?" ***Vai al 148.***

139

È proprio come temevi. Hai già percorso un bel po' di strada all'interno della galleria, quando ti trovi di fronte a una grossa buca. Avvicinandoti al bordo, però, ti accorgi che la situazione non è grave come

pensavi. Dentro c'è soltanto dell'acqua, quindi potrai tuffarti per raggiungere l'altra sponda a nuoto. Ma appena tocchi l'acqua, il tuo corpo resta quasi paralizzato. L'acqua è gelida! Riuscirai a trovare la forza per raggiungere la sponda?
***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al** 57.*

140

Purtroppo ad un certo punto della galleria ti trovi davanti una profonda buca che si estende da una parete all'altra. L'unico modo per superarla è provare a saltare. Sembra un'impresa possibile, ma se fallisci il prezzo da pagare sarà molto alto. Infatti sul fondo della buca ci sono dei pali appuntiti: deve trattarsi di una trappola costruita da uno dei mostri per procurarsi il cibo. Ciò spiegherebbe anche la grande quantità di ossa sparse sul fondo. ***Vai al 147**.*

141

Ad un tratto senti una corrente d'aria, e ti accorgi che viene da un grosso foro che si apre verso il fondo della caverna. Ciò significa che c'è una galleria che conduce nel cuore del vulcano! Mentre cominci ad incamminarti all'interno di questa galleria, ti chiedi come farai per vedere qualcosa nell'oscurità. Ma un attimo dopo ti accorgi che non c'è problema: infatti le pareti, nonostante siano fredde al tatto, presentano uno strano luccichio rosso, abbastanza intenso da illuminare a sufficienza il tuo cammino. ***Vai al 112***.

142

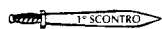
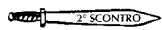
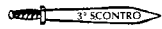
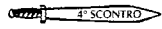
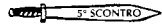
Il colpo del mostro ti fa stramazzare a terra stordito, ma la malvagia creatura non sembra ancora soddisfatta e si prepara a colpirti di nuovo. In qualche modo riesci a parare il colpo e a trascinare il tuo corpo dolorante fino agli scalini che conducono fuori della fossa. Mentre sali faticosamente, noti con sollievo che il mostro non ti segue. È chiaro che preferisce restare a guardia della gigantesca pietra preziosa che si

trova sul fondo della fossa. Speri che le altre pietre preziose siano piú facili da prendere, e che questa brutta ferita non ti ostacoli troppo nel seguito dell'avventura.

Cancella il primo numero in alto nella colonna 🜁 della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 19.

143

Visto che non c'è traccia delle api, decidi di prendere un po' di miele da una delle due pareti. Ti fornirà energia per proseguire l'esplorazione del vulcano. Ma quando noti che il miele della parete di sinistra è piú chiaro di quello della parete di destra, ti insospettisci. Forse uno dei due nasconde un pericolo? Quando poi noti un simbolo ✷ sul pavimento della galleria, a metà strada tra i due fiumi di miele, ne sei quasi certo.

Se hai cerchiato la L nella colonna 🜁 della tua scheda punteggio, puoi consultare il LIBRO per scoprire qual è il miele da evitare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli il miele di sinistra vai al 115.
Se scegli il miele di destra vai al 51.

144

Questo è un mostro con forza 5

Inizia a combattere scegliendo un codice dalla linea del "Primo Scontro". Poi cercalo nella SCHEDA DEI COMBATTIMENTI che si trova accanto alla tua scheda punteggio. Se la figura indica che il combattimento è ancora irrisolto, scegli un altro codice dalla linea del "Secondo Scontro". Continua a combattere in questo modo finché non uccidi il mostro o vieni ferito. Se uccidi il mostro, vai al 96. Se vieni ferito, vai al 105.

1° SCONTRO	A4	I4	E1	B5	G1	1° SCONTRO
2° SCONTRO	A3	C4	D2	J3	F4	2° SCONTRO
3° SCONTRO	H5	D1	G4	A1	E4	3° SCONTRO
4° SCONTRO	J1	A5	H4	F2	I1	4° SCONTRO
5° SCONTRO	J5	A2	I3	D5	B1	5° SCONTRO

145

Se non fosse stato per la nebbia che vi circonda, il mostro ti avrebbe assestato un colpo mortale. Ma per il momento la nebbia nasconde alla sua vista il tuo corpo ferito, e cosí puoi trascinarti via mentre il tuo avversario ti cerca invano. Riesci a raggiungere la galleria che si allontana dalla grotta, e a metterti in salvo: l'ingresso della galleria è infatti troppo piccolo perché il mostro riesca a entrarci. Tuttavia la tua ferita

è molto grave, e sarai fortunato se riuscirai a sopravvivere.
Cancella il primo numero in alto nella colonna 🕵 della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 93.

146

"La tua intelligenza non è acuta come mi era sembrato in principio, mio giovane amico" ti dice il fantasma dell'abate scuotendo la testa. "L'abbazia fu distrutta dalla tempesta piú terribile che si sia mai abbattuta su questo paese. Alla fine non rimase in piedi nemmeno una pietra. Ma nel nostro povero regno non c'erano fondi per ricostruirla. Adesso sai perché mi sono sentito in dovere di compiere questo viaggio. Spero soltanto che il tuo fine sia nobile quanto il mio!" esclama, e con queste parole il fantasma scompare. ***Vai al 13.***

147

Cerchi di non pensare a quegli spaventosi pali appuntiti, e ti lanci dall'altra parte della buca. La tua rincorsa però è incerta, e ti ritrovi a penzolare sull'altro lato della buca mentre ti reggi al bordo con le mani. I tuoi muscoli stanno compiendo uno sforzo terribile, ma devi resistere e tirarti fuori, se non vuoi finire là in fondo insieme a quelle ossa!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai all'81.

148

Estrai immediatamente la spada per difendere l'abate, ma il vecchio ti avverte che sarà inutile. "Per combattere contro di lui devi usare una spada magica come la sua. E per batterlo, la spada magica deve essere di un certo colore. Quel colore è..." ma in quel momento Kurvor lo colpisce, e l'abate non fa in tempo a terminare la sua frase. ***Vai al 137.***

149

Quando arrivi finalmente in cima vedi con sollievo che l'altro lato del pendio è meno ripido. Lungo la roccia ci sono due canaloni, forse scavati dai fiumi di lava che scorrevano qui un tempo, i quali dovrebbero permetterti di scivolare senza difficoltà fino in fondo. Stai per lasciarti scivolare giú, quando noti un simbolo ✸ sulla roccia che sta in mezzo ai due canaloni. Forse questo simbolo indica che uno dei due canaloni nasconde dei pericoli?

Se hai cerchiato la L nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il LIBRO per scoprire quale dei due canaloni dovresti evitare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli il canalone di sinistra — vai al 58.
Se scegli il canalone di destra — vai al 35.

150

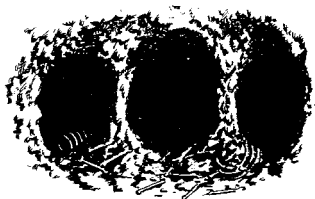
Poco piú avanti la galleria si riunisce di nuovo all'altra diramazione: ciò significa che le due gallerie correvano quasi parallele.

Ti rimetti in marcia e ben presto arrivi in un'altra grande grotta. Guardandoti intorno noti tre grandi cavità che si affacciano sulla grotta: due sulla tua sinistra e una sulla tua destra. È strano, ma la luce rossa emessa dall'interno di queste cavità è piú intensa di quella della grotta stessa. Avanzi verso la prima delle due cavità sulla sinistra, per scoprire la ragione di

questo fenomeno. All'interno c'è un gigantesco rubino luccicante! Ecco la fonte di tanta luminosità... tuttavia non è questo l'unico spettacolo che si offre ai tuoi occhi! *Vai al 118*.

151

Stai procedendo da diverso tempo all'interno della galleria, quando ti trovi di fronte a delle sabbie mobili che si estendono per tutta la larghezza della galleria, e in lunghezza sono pari a circa due volte la distanza che riusciresti a saltare con un balzo solo. Per fortuna però c'è un altro modo per attraversarle: dal soffitto della galleria pendono tre grosse piante rampicanti, che si trovano proprio sopra le sabbie. Se riesci a saltare abbastanza in alto per afferrarle, potrai prendere lo slancio e poi lanciarti dall'altra parte! *Vai al 133*.

152

Mentre ti chini per entrare nella grotta dell'eremita, noti due scritte misteriose sopra l'ingresso: 𝔛𝔜𝔛𝔛𝔛𝔜𝔛 e 𝔛𝔜𝔜𝔛𝔜𝔛𝔛. A quanto pare anche la comitiva dell'abate è passata di qui tempo fa, e ha risposto all'offerta di questo strano omino! Tuttavia ti accorgi che l'uomo non ha una riserva d'acqua all'interno della caverna, ma... soltanto i mezzi per procurarsela. Infatti ti mostra tre piccolissimi alberi sul retro della grotta. "I rami di uno di questi alberi sono in realtà delle bacchette divinatorie" ti spiega. "Ma io non mi ricordo qual è l'albero! Devi scegliere con cura, perché gli altri due alberi ti causerebbero dei guai". Allora ripensi a quella scritta all'ingresso della grotta. Forse voleva essere un aiuto nella scelta dell'albero giusto?

Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio puoi consultare la pergamena per scoprire quali alberi devi evitare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli l'albero di sinistra — vai al 106.
Se scegli l'albero al centro — vai al 31.
Se scegli l'albero di destra — vai al 67.

153

"In ogni caso, quel che è stato è stato" prosegue l'abate. "Ciò che mi sta a cuore adesso, mio giovane amico, è il successo della tua missione. Devi sapere che ognuno di noi annotava a suo modo le varie tappe del percorso, nel caso ci capitasse di ripercorrere due volte gli stessi luoghi. Kurvor disegnò una mappa delle gallerie, mentre Roland, lo studioso, lasciava delle scritte in codice ovunque passava. Io contribuii incidendo qua e là dei simboli al mio passaggio. Tra le pieghe del mio saio custodisco il libro che darà un senso a questi simboli: ma esso sarà tuo soltanto se mi dimostrerai di essere intelligente. Senza l'intelligenza, infatti, falliresti di sicuro nel tuo intento. Quindi dimostrami la tua intelligenza, mio giovane amico: dimmi, perché desideravo tanto trovare i tesori che si nascondono nel vulcano?"

Cosa rispondi?

Per comprare del cibo per i poveri? ***Vai al 90.***
Per costruire una nuova abbazia? ***Vai al 117.***
Per finanziare un pellegrinaggio? ***Vai al 72.***

154

Avanzi all'interno di questa galleria senza trovare nessuna difficoltà. Ma a un certo punto qualcosa cambia sul terreno dove cammini. Adesso è ricoperto da un grosso strato di sabbia verde, che si fa sempre piú alto e che ha tutta l'aria di essere cenere vulcanica ormai spenta. Stai ormai camminando con la sabbia fino alle ginocchia, quando noti qualcosa sulla parete sinistra della galleria. Si tratta di una scritta: la parola TAGLIOLE seguita da due simboli: ❖ e ❊. Forse questi simboli stanno a indicare quali punti della galleria sono da evitare per non finire catturati dalle tagliole!

Se hai cerchiato la L nella colonna ***della tua scheda punteggio puoi consultare il LIBRO per scoprire se devi tenerti sulla sinistra, sulla destra o al centro della galleria. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

Se scegli il lato sinistro — *vai al 60.*
Se scegli di camminare al centro — *vai al 100.*
Se scegli il lato destro — *vai al 36.*

155

Un istante prima di afferrare lo scorpione sollevi lo sguardo verso lo studioso, per cercare di cogliere dall'espressione sul suo volto qualcosa che ti indichi se stai compiendo la scelta giusta oppure no. Ma il suo viso di fantasma ti osserva con aria del tutto impassibile... e resta altrettanto impassibile quando

stringi le dita intorno allo scorpione velenoso, mentre la sua coda si muove e ti punge la mano! Ti senti immediatamente molto debole, e tenti con un gesto disperato di succhiare il sangue dalla ferita. Riuscirai a succhiare fuori il veleno prima che sia troppo tardi?
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per registrare la diminuzione di forza. Poi vai al 37.

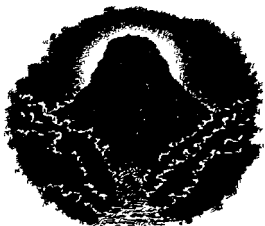
156

Stai camminando da diverso tempo all'interno di questa galleria, quando senti un suono che è musica per le tue orecchie: acqua che gocciola! Dopo il calore infernale della Grotta del Fuoco, infatti, hai un disperato bisogno di bere. Mentre ti avvicini, vedi che dal soffitto della galleria l'acqua filtra da due punti diversi: in questo modo ha formato due piccole pozze nella roccia, una sulla tua sinistra e una sulla tua destra. *Vai al 127.*

Tiri subito la corda verso di te e scopri che è lunga almeno una decina di metri! Il gruppo di cui faceva parte l'abate doveva averla nascosta qui dopo averla usata per scendere dalla parete rocciosa: probabilmente volevano usarla al ritorno. Stai per lanciare il gancio legato ad una delle estremità verso la cima della parete rocciosa, quando noti la presenza di una minuscola scritta sulla pietra che ti sta davanti: XYYXXYX. Lo studioso deve averla incisa per ricordarsi in quale punto la roccia offre un appiglio piú sicuro. Forse a sinistra, oppure a destra, o magari al centro.

Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire verso quale punto della roccia devi lanciare la corda. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se scegli la sinistra vai al 10.
Se scegli la parte centrale vai al 134.
Se scegli la destra vai al 28.

158

Dal momento che non c'è altra via per raggiungere il diamante se non scendendo gli scalini, è chiaro che sarai costretto ad affrontare uno dei tre mostri se vuoi impadronirti della pietra preziosa. Così cominci ad aggirarti intorno alla fossa, per cercare di capire quale

delle tre creature sia la meno difficile da sconfiggere. Forse la prima, che ruggisce contro di te con la sua grottesca testa quadrupla? O forse è meglio lasciarlo perdere? Anche se la sua arma non è particolarmente pericolosa, uno dei suoi morsi quadrupli dev'essere tremendo!

Se desideri affrontare il mostro **vai al 3.**
Se preferisci evitarlo **vai al 109.**

159

Pur essendo molto buia, questa galleria è tranquilla e sicura. Ti piacerebbe ritornare da Kurvor per dirgli che non sei lo sciocco che lui credeva, ma sprecheresti del tempo prezioso. E inoltre saresti davvero uno stupido, se andassi a stuzzicarlo di tua spontanea volontà! ***Vai al 103.***

160

“Per raggiungere la prossima grotta non devi far altro che continuare a percorrere questa galleria” ti spiega lo studioso congedandosi da te. “Il solo ostacolo che incontrerai è il macigno gigante che la blocca quasi completamente, lasciando libero soltanto un piccolo spazio di mezzo metro su ciascun lato. Ma io ho inciso sulla parete un messaggio che ti spiegherà come superarlo”. Quando infine, dopo circa una ventina di minuti, raggiungi il grosso macigno, scopri che il messaggio è scritto in un codice segreto! La scritta è la seguente: XXYXYYY.

Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio puoi consultare la PERGAMENA per scoprire come superare l’ostacolo. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se decidi di scalare il macigno	***vai al 119.***
Se decidi di passare attraverso uno degli spazi laterali	***vai al 43.***

Simbolo	Significato
⁜	Scegli il piú grande
✧	Scegli il piú piccolo
✮	Evita il verde
✲	Evita il rosso
✴	Evita il bianco
✹	Evita la sinistra
❖	Evita la destra
❊	Evita il centro
●	Evita la cima
▲	Evita il fondo

XYYXXYX	Stai a destra
XXYXYYX	Stai a sinistra
XYXYYXX	Stai al centro
XXYXXYY	Non tornare
XYXXXYX	Evita la destra
XXYXYXY	Evita la sinistra
XYYXYXX	Evita il centro
XXYXYYY	Arrampicati
XYXYXYX	Non arrampicarti

Scheda dei Combattimenti

Schede Punteggio

1

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

2

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

3

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

4

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

5

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

6

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

7

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

8

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

9

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

10

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

11

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

12

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

13

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

14

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

15

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

16

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

17

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

18

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

19

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

20

5	1	M
4	2	
3	3	L
2	4	
1	5	P
	6	

IL VULCANO MALEDETTO

3

compact

Una vera avventura da tasca!
Speciali copertine pieghevoli!
Ideale per viaggi e spostamenti!

In questo libro il protagonista sei tu.
Il signore di Taenir, un vecchio amico di tuo padre, ha chiesto il tuo aiuto: il suo unico figlio ed erede è stato rapito, e i rapitori vogliono in cambio sei pietre preziose grandi almeno quanto il pugno di un uomo. Dove trovarle? L'unico posto è il Vulcano Maledetto, un vulcano ormai spento nel cui interno si apre un intrico di gallerie, dove si dice che dei mostri spaventosi custodiscano inestimabili tesori.

In questo libro il protagonista sei tu.
Sei pronto per penetrare nel vulcano?

copertina illustrata da Terry Oakes

ISBN 88-7068-685-X

7068685X

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu